

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS
IV SD NEGERI 1 FAJARMULIA
PRINGSEWU**

(Skripsi)

Oleh

HESTI DWI RAHMAWATI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 FAJARMULIA PRINGSEWU

Oleh

HESTI DWI RAHMAWATI

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group*, sehingga terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas peserta didik dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*. Analisis data menggunakan uji- u. Berdasarkan hasil penelitian, uji u diperoleh kesimpulan bahwa model kooperatif tipe *Make A Match* berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran terpadu kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia dan hasil analisis uji u diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu dengan model kooperatif tipe *Make A Match* dibandingkan dengan tidak menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Make A Match*, Pembelajaran Tematik

ABSTRACT

THE EFFECT OF COOPERATIVE MODEL MAKE A MATCH TYPE TO WORDS THEMATIC LEARNING RESULTS OF STUDENTS CLASS IV SD NEGERI 1 FAJARMULIA PRINGSEWU

BY

HESTI DWI RAHMAWATI

The problem in this research is still low the result of student study of class IV. This study aims to determine the effect of the implementation of model Make-Match type co-operative on the results of fourth grade students. This research is a quasi experimental research with Nonequivalent Control Group design, so there are experiment class and control class. The instrument used is the test of learning outcomes and activity observation sheet of learners by using model of type Make A Match co-operative. The data analysis used simple linear regression test and u-test. Based on the results of the research, linear regression test obtained the conclusion that model Make-Match type co-operative effect on learning outcomes in integrated learning class IV SD Negeri 1 Fajarmulia and the results of test analyst u obtained conclusion that there are differences in learning outcomes learners on learning integrated with cooperative model type Make A Match compared to not using model Make-Match type IV Match State Elementary School 1 Fajarmulia.

Keywords: Learning Outcomes, Make A Match, Thematic Learning

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS
IV SD NEGERI 1 FAJARMULIA
PRINGSEWU**

Oleh

HESTI DWI RAHMAWATI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH TERHADAP HASIL
BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS IV
SD NEGERI 1 FAJARMULIA PRINGSEWU**

Nama Mahasiswa : **Hesti Dwi Rahmawati**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1443053026

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Sugiyanto, M.Pd.
NIP 19560616 198303 1 003

Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001

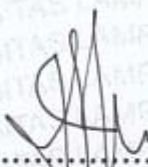
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

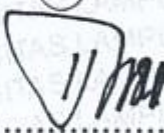
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

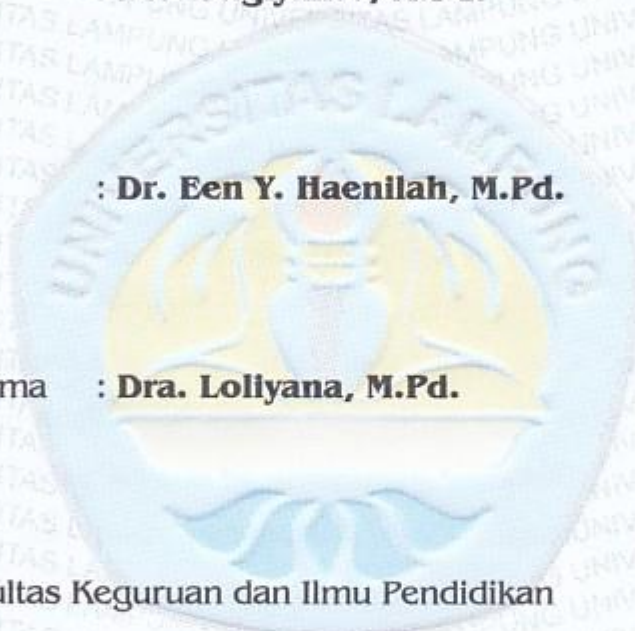
Ketua : **Drs. Sugiyanto, M.Pd.**



Sekretaris : **Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.**



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



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **26 April 2018**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hesti Dwi Rahmawati

NPM : 1443053026

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia Pringsewu.

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya 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, 26 April 2018
Yang membuat pernyataan



Hesti Dwi Rahmawati

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Hesti Dwi Rahmawati lahir di Banyumas, Kabupaten Pringsewu pada tanggal 22 April 1996. Penulis adalah anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Abu Hadi dan Ibu Suminah.

Pendidikan yang pernah peneliti tempuh adalah sekolah dasar (SD) di SD negeri 4 Banyumas Pada Tahun 2002-2008, selanjutnya Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Banyumas pada tahun 2008-2011, dan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Banyumas pada tahun 2011-2014. Lalu pada tahun 2014 peneliti diterima sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) melalui jalur UML.

Pada semester tujuh di tahun 2017, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Srimulya Kecamatan Negara Batin Kabupaten Way Kanan serta Program Pengalamn Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Srimulya Kecamatan Negara Batin Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

**“Jika Kamu Bersungguh-sungguh, kesungguhan Itu Untuk Kebaikanmu
Sendiri”**

(AL-Hadist)

**“Roda Pasti Berputar, kadang kala di Atas kadang kala merasakan posisi di
bawah haruslah tetap bersyukur apapun posisinya”**

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur atas rahmat ALLAH SWT, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati, sebetulnya karya kecil ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta Almarhum Ayah Abu Hadi dan Ibu Suminah

Terimakasih atas dukungan, motivasi, nasehat, dan do'a yang selalu dicurahkan demi tercapainya cita-citaku dan kelancaran studiku.

Kakakku Any Oktavianti dan kedua adikku Bandhung Hadi Ansyah dan Istiqomah dengan cinta dan kasih sayang kalian yang selalu memotivasi, mendoakan dan menantikan keberhasilanku.

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu.

Sahabat-Sahabatku yang selalu mensupportku

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang, yang telah memberikan dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Tematik SD Negeri 1 Fajarmulia”. Adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pengetahuan, 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 menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsiah untuk kemajuan kampus PGSD tercinta.

4. Bapak Drs. Sugiyanto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr. Een Y.Haenilah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dra. Loliyana, M.Pd., selaku Pembahas yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Para Dosen PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis.
8. Bapak Aniza Dwi Gardika, M.Pd., selaku Kepala SD Negeri 1 Fajarmulia yang telah memberikan izin dan seluruh dewan guru untuk bantuan selama penelitian.
9. Siswa kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia Tahun Ajaran 2017/2018 yang ikut andil sebagai subjek dalam penelitian ini.
10. Kedua orangtuaku tercinta, Almarhum Ayahku Abu Hadi dan Ibu Suminah Terimakasih atas doa dan kasih sayangnya serta dukungan motivasi yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
11. Kakakku Any Oktavianti dan adik-adiku Bandhung Hadi Ansyah dan Istiqomah. Terima kasih untuk semua perhatian, semangat, pengorbanan dan kasih sayang dalam balutan doa yang tulus, dan selalu memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

12. Teman-teman terpance Gamutz ku Dinda, Malida , Intan, Atika, Hana, Erlinda, Diana, Farah, Desi atu, Firdha.
13. Teman seperjuanganku PGSD angkatan 2014, yaitu Fitriyani, Made, Fitri Andri, Mely, dayu, Aby, Aegidius, Ineke, Febriana, Anadya, Anggi, Anggra, Anjar, Ayu sihite, Desi ory, Wayan duki, Diah, Ifan, alfonsa, Ananur, Krisna, Anna rofi, Rizal. Terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan, semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapan pun.
14. Teman-teman hidup selama KKN/PPL desa Srimulya Kecamatan Negara Batin Kabupaten Waykanan, terimakasih pengalaman berharga bersama kalian keluarga baruku.

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. Amiin

Bandar Lampung, 26 April 2018

Penulis

Hesti Dwi Rahmawati
NPM 1443053026

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Pengertian Model Pembelajaran	9
1. Model Cooperative Learning	10
2. Model Cooperative Learning <i>Make A Match</i> ...	14
B. Pembelajaran Tematik.....	17
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	17
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik	18
C. Teori Belajar	18
1. Teori Belajar Kognitif	19
2. Teori Belajar Konstruktivistik	19
D. Belajar	20
1. Pengertian Belajar	20
2. Pengertian Hasil Belajar	21
E. Penelitian Relevan.....	22
F. Kerangka Pikir	25
G. Hipotesis Penelitian.....	26
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan desain penelitian	27
B. Setting Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel	29
D. Prosedur Penelitian	30
E. Variabel Penelitian	31

F. Definisi Konseptual.....	31
G. Definisi Operasional	32
H. Teknik Pengumpulan Data.....	33
I. Instrumen Penelitian	35
1. Instrumen tes	35
2. Uji instrumen tes	36
2.1 Uji Validitas	36
2.2 Uji Reliabilitas	36
2.3 Uji Taraf Kesukaran.....	37
2.4 Uji Daya Beda.....	38
2.5 Pengujian Hipotesis	39
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pelaksanaan Penelitian	41
B. Persiapan Penelitian	41
1. Validitas	42
2. Reliabilitas.....	43
3. Daya beda soal	43
4. Taraf kesukaran	44
C. Pengambilan Data Penelitian	44
D. Analisis Data Penelitian	45
1. Data Aktivitas Siswa	46
2. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	46
3. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	50
E. Teknik Analisis Data.....	54
1. Uji U	54
F. Pembahasan.....	55
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai MID Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Fajar Mulia.....	5
2. Tabel Data Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia.....	29
3. Kisi-Kisi Lembar Observasi.....	34
4. Kriteria Reliabilitas	37
5. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	38
6. Klasifikasi Daya Pembeda	39
7. Pelaksanaan Penelitian	41
9. Hasil Analisis Uji Daya Beda Soal	43
10. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Kognitif.....	44
11. Rekapitulasi Aktivitas Siswa	46
12. Disitribusi Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	47
13. Disitribusi Nilai Posttest Kelas Eksperimen	49
14. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	50
15. Distibusi Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	51
16. Distribusi Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	52
17. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	53
18. Rekapitulasi Hasil U Test.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	26
2. Desain Penelitian.....	27
3. Histogram Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	48
4. Histogram Nilai Posttest Kelas Eksperimen	49
5. Histogram Nilai Pretest Kelas Kontrol	51
6. Histogram Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dengan Model <i>Make A Match</i> ...	67
2. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes	69
3. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes	70
4. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal	71
5. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran	72
6. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pretest.....	73
7. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen Posttest	74
8. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Kontrol Pretest	75
9. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen Posttest	76
10. Uji Hipotesis uji U	77
11. Lembar Observasi peserta didik.....	79
12. Tabel Nilai r Product Moment	81
13. Nilai Product Moment.....	82
14. RPP Kelas Eksperimen	83
15. RPP Kelas Kontrol	89
16. Kisi-kisi Instrumen Test.....	95
17. Soal Tes.....	97
18. Kunci Jawaban	103
19. Foto Pelaksanaan Penelitian.....	104
20. Surat Izin Pendahuluan	107
21. Surat Balasan Izin Pendahuluan Dari Sekolah.....	108
22. Surat Izin Penelitian	109
23. Surat Balasan Izin Penelitian Dari Sekolah	110

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan bagi umat manusia merupakan pendidikan yang mutlak yang harus dipenuhi, tanpa pendidikan sama sekali mustahil manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 :

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.

Pemerintah mengharapkan dengan adanya pendidikan, masyarakat atau peserta didik dapat mempersiapkan dirinya untuk menjadi manusia yang memiliki akhlak mulia, memiliki pengetahuan dan keterampilan serta dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawab baik secara pribadi maupun dalam hidup bermasyarakat.

Berdasarkan fungsi Pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 terlihat dengan jelas bahwa pendidikan memegang peranan sangat penting dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.

Berdasarkan Permendikbud No 67 Tahun 2013 tentang kurikulum 2013 SD/MI dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

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

Diberlakukannya kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang berkompeten dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis karakter peserta didik dan kompetensi, perpaduan berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang telah dipelajari. Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik, pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran

Namun penerapan pembelajaran tematik masih belum efektif karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional lebih menekankan pada fungsi guru sebagai pemberi informasi, sedangkan peserta didik di posisikan sebagai pendengar dan mencatat

sehingga interaksi hanya satu arah dari guru ke siswa. Pada pembelajaran ini, guru tidak banyak memberikan kesempatan kepada siswa melaksanakan tanya jawab multi arah. Guru belum menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan media pembelajaran secara maksimal, sehingga konsep pemahaman siswa masih bersifat abstrak dan pembelajaran terkesan monoton. Tidak sedikit kelas IV yang mengobrol dengan temannya ketika guru menyampaikan materi. Ketika guru menyampaikan pertanyaan, siswa kurang antusias bahkan terkesan pasif dalam menjawab pertanyaan. Hal tersebut merupakan indikasi rendahnya aktivitas belajar siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa digunakan model-model pembelajaran salah satunya ialah model pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning*. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif dapat menciptakan semangat atau gairah siswa dalam belajar yang kemudian akan memunculkan keaktifan siswa dengan sendirinya.

Pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu upaya pembelajaran tematik. Salah satunya yaitu pada tema 9 subtema 1 tentang makanan sehat dan bergizi. Siswa nantinya akan mengenal makanan-makanan sehat dan bergizi yaitu dengan cara mencari potongan-potongan kartu jawaban dan kartu pertanyaan tentang materi makanan sehat dan bergizi. Oleh sebab itu, siswa harus bekerja sama di dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah. Dengan bekerja secara berkelompok siswa saling membantu satu sama

lainnya dalam memecahkan masalah, sehingga siswa yang kurang mengerti bisa dibimbing oleh siswa yang sudah paham, dengan bekerja kelompok dapat melatih siswa agar lebih aktif dan dapat meningkatkan keterampilan bersosialisasi antar siswa. oleh sebab itu akan lebih efektif jika pembelajaran pada tema 9 subtema 1 tentang makanan sehat dan bergizi menggunakan pembelajaran secara berkelompok. Tipe *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorn Curran mengenai topik dalam suasana yang menyenangkan. Tipe ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 10-11 November 2017. Pada guru dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia, Kecamatan Pagelaran Utara, Kabupaten Pringsewu tahun ajaran 2017/2018, diketahui bahwa selama kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran *make a match*, alat dan media untuk menunjang pembelajaran tidak lengkap, pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*), guru hanya menggunakan metode ceramah saat pembelajaran oleh sebab itu, banyak peserta didik yang mengobrol dengan temannya pada saat pembelajaran berlangsung.

Data nilai siswa pada semester ganjil. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1. Data Nilai MID Siswa Kelas IV Semester I SD Negeri 1 Fajarmulia Tahun Ajaran 2017/2018.

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Nilai	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Keterangan
IV A	19	65	65	7	36,84%	Tuntas
			< 65	12	63,15%	Belum Tuntas
IV B	19	65	65	8	42,10%	Tuntas
			< 65	11	57,89%	Belum Tuntas

Sumber: Dokumentasi guru kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia Tahun Ajaran 2017/2018.

Berdasarkan tabel nilai MID di atas, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia masih tergolong relatif rendah. Siswa kelas IV A yang memperoleh nilai di atas ketuntasan kriteria minimal (KKM) dengan nilai 65 ada sebanyak 7 siswa (36,84 %), sedangkan siswa dengan nilai < 65 ada sebanyak 12 siswa (63,15%). Untuk kelas IV B yang memperoleh nilai 65 ada 8 siswa (42,10%) dan siswa dengan nilai < 65 ada sebanyak 11 siswa (57,89%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia masih rendah. Oleh sebab itu hasil belajar pada pembelajaran tema 9 subtema 1 harus lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan pernyataan di atas model pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam proses pembelajaran. Model kooperatif tipe *Make A Match* dapat mempermudah guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana kelas yang lebih aktif serta menyenangkan. Model kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran dimana siswa disuruh mencari pasangan

kartu jawaban dan kartu pertanyaan sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam kegiatan pembelajaran.
2. Alat dan media untuk menunjang pembelajaran kurang lengkap.
3. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*)
4. Guru hanya menggunakan metode ceramah saat pembelajaran berlangsung
5. Hasil belajar siswa masih rendah

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia masih rendah.
2. Guru belum menggunakan model pembelajaran salah satunya penggunaan model *Make A Match* dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar?
2. Apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A match* pada Siswa Kelas IV SD?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh hasil belajar siswa setelah diterapkan model kooperatif tipe *Make A Match* pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model kooperatif tipe *Make A Match* pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa
Dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* di kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia pagelaran utara.
2. Guru
Dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan guru mengenai penggunaan model *Cooperatif Learning* tipe *Make A Match*

sebagai salah satu upaya meningkatkan kinerja guru dan profesional guru.

3. Kepala Sekolah

Memberikan sumbangan yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan model Kooperatif *Learning* tipe *Make A Match* di SD Negeri 1 Fajarmulia Pagelaran Utara.

4. Peneliti lain

Sebagai referensi dalam mengembangkan penelitian untuk mengembangkan inovasi pembelajaran dan dapat meningkatkan penguasaan dalam menerapkan model kooperatif tipe *Make A Match*.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup:

1. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah pengaruh model kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 1 kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia.

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia.

3. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Ruang lingkup waktu penelitian ini adalah semester genap tahun ajaran 2017/2018.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Model Pembelajaran

Model Pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Rusman (2014: 132) Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sejalan dengan pendapat di atas, Suprijono (2015: 65) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial”. Menurut Sutirman (2013: 22) bahwa “Model pembelajaran adalah merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana yang dapat digunakan guru untuk membantu proses kegiatan pembelajaran agar siswa menjadi lebih aktif di dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan pedoman bagi guru

dalam merencanakan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Cooperative Learning berasal dari dua kata yaitu “*Cooperative*” yang berarti kerja sama dan “*Learning*” yang berarti pembelajaran. Model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dalam satu kelompok dan saling membantu satu sama lain di dalam kelompok. Menurut Suprijono (2015: 73) *cooperative learning* adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Slavin dalam Mudlofir dan Rusydiyah (2017: 82) bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan peserta didik bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen”. Sedangkan menurut Anita Lie dalam Suryani dan Agung (2012: 81) bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *cooperative learning* merupakan suatu kegiatan belajar yang dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih,

mereka mempunyai dua tanggung jawab yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar agar mencapai tujuan yang diinginkan dalam belajar.

b. Tipe-Tipe Model *Cooperative Learning*

Pada saat ini model pembelajaran sudah banyak berkembang dan mempunyai banyak tipe, salah satunya yaitu *cooperative learning*. Suprijono (2015: 108-120) model *cooperative learning* dibagi menjadi dua belas tipe diantaranya:

- 1) *Jigsaw*
- 2) *Listening Team*
- 3) *Think Pair Share*
- 4) *Group Investigation*
- 5) *Listening Team*
- 6) *Bambo Dancing*
- 7) *insiden outside circle*
- 8) *Point CounterPoint*
- 9) *Make a Match*
- 10) *Two Stay Two Sra*
- 11) *Power Of Two*
- 12) *NHT*

Berdasarkan tipe-tipe model *cooperative learning* di atas, peneliti memilih model *cooperative learning* yang digunakan oleh peneliti yaitu tipe *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative* yang unggul dalam tekniknya yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini dapat mengaktifkan kegiatan siswa karena siswa di tuntut untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang diberikan oleh guru.

c. Prinsip-Prinsip *Cooperative Learning*

Menurut Roger dan Dvid Johnson dalam Rusman (2014: 212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran *cooperative learning*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Prinsip ketergantungan positif, yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.
- 2) Tanggung jawab perseorangan, yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya
- 3) Interaksi tatap muka, yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- 4) Partisipasi dan komunikasi, yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Berdasarkan pendapat Roger dan David Johnson di atas, bahwa *cooperative learning* harus berpatokan pada lima prinsip. Adanya ketergantungan positif, tanggung jawab, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi dan evaluasi proses kelompok.

d. Tujuan Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai, sama halnya dengan *cooperative learning*. Menurut Rusman (2014: 210) bahwa:

Tujuan penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi, keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat dimana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan dimana masyarakat secara budaya semakin beragam.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Suprijono (2015: 78) bahwa “Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Sedangkan menurut Suryani dan Agung (2012: 80) bahwa “tujuan pembelajaran kooperatif

untuk mengembangkan aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif yaitu setiap peserta didik dapat bekerja bersama-sama didalam suatu kelompok, saling membantu satu sama lain dan saling belajar menghargai pendapat orang lain.

e. **Langkah-Langkah *Cooperative Learning***

Sebuah model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dan penerapannya. Menurut Suprijono (2015: 84) menyatakan bahawa terdapat enam fase dalam penerapan *cooperative learning*:

- 1) Fase 1, menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik.
Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik
- 2) Fase 2, Menyajikan informasi.
Guru mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal.
- 3) Fase 3, mengorganisir peserta didik kedalam tim-tim belajar.
Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien.
- 4) Fase 4, membantu kerja tim dan belajar.
Guru membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya.
- 5) Fase 5, mengevaluasi
Guru menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
- 6) Fase 6, memberikan pengakuan atau penghargaan.
Guru mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat Suprijono di atas, bahwa pembelajaran dapat di katagorikan *cooperative learning* apabila terdapat enam fase yang

telah di jelaskan di atas. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik, menyajikan informasi, mengorganisir peserta didik kedalam tim-tim, membantu kerja tim dan belajar, mengevaluasi, memberikan penghargaan.

3. Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*

Cooperative Learning memiliki berbagai tipe, salah satunya adalah tipe *Make A Match*. Menurut pendapat Suryani dan Agung (2012: 87) bahwa: Teknik mengajar mencari pasangan (*Make A Match*) dikembangkan oleh Larana Curran tahun 1994. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenal suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut Rusman (2014: 223) bahwa “teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya di beri poin”. Sedangkan menurut Huda (2016: 135) menyatakan bahwa “*Make A Match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana menyenangkan”. Sedangkan menurut Komalasari (2015: 85) 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”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran kelompok dengan cara mencari pasangan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dibatasi oleh waktu yang telah ditentukan.

b. Kelebihan Dan Kekurangan Model *Cooperative Learning* Tipe

Make A Match

Setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan serta kekurangan. Menurut Huda (2016: 135) kelebihan dan kekurangan model *cooperative learning* tipe *make a match* yaitu:

1) Kelebihan:

- a) Dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- c) Efektif melatih kedisiplinan siswa mengharagai waktu untuk belajar.
- d) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- e) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.

2) Kekurangan:

- a) Jika strategi ini tidak disiapkan dengan baik, akan ada banyak waktu yang terbuang
- b) Pada awal-awal penerapan model ini, masih banyak siswa yang masih malu-malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c) Jika guru tidak mengarahkan dengan baik, akan ada banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.

- d) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman kepada siswa yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu.
- e) Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative tipe make a match* memiliki banyak kelebihan serta kekurangan. Oleh karena itu, guru harus memaksimalkan pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif.

c. Langkah-Langkah Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

Dalam menerapkan model pembelajaran *cooperative learning tipe make a match* harus mengikuti beberapa langkah-langkah pembelajaran. Menurut Komalasari (2015: 85-86) langkah-langkah penerapan model *cooperative learning tipe make a match* sebagai berikut:

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

Sedangkan menurut Huda (2016: 135) langkah-langkah *cooperative learning* tipe *make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang mungkin cocok untuk sesi *review* (persiapan menjelang tes atau ujian)
- 2) Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- 3) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan PERSEBAYA berpasangan dengan pemegang kartu SURABAYA, atau pemegang kartu SBY berpasangan dengan pemegang kartu PRESIDEN RI.
- 4) Siswa bisa juga bergabung dengan 2 atau 3 siswa lain yang memegang kartu yang berhubungan. Misalnya, pemegang kartu 3 + 3 membentuk kelompok dengan pemegang kartu 2×3 membentuk dan 12 : 2.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah *cooperative* tipe *make a match* dari Komalasari karena mudah untuk diterapkan. Adapun langkah-langkah model *cooperative* tipe *make a match*, pelaksanaannya diawali dengan persiapan, pembagian kartu jawaban atau pertanyaan, mencari dan menemukan pasangan, pemberian reward dan menyimpulkan

B. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2014: 254) bahwa model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Menurut Hosnan (2016: 364) bahwa “pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan siswa

dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan berlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Sedangkan menurut Abidin (2016: 17) bahwa “pembelajaran yang diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu, siswa dibiasakan untuk membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan konteks nyata yang bermakna bagi dirinya”.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Hosnan (2016: 366) dan Rusman (2014: 258) Pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa
- 2) Memberikan pengalaman langsung.
- 3) Pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas
- 4) Meyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- 5) Bersifat fleksibel.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

C. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya 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 Belajar Kognitif

Teori Kognitif memandang belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat

behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Menurut Suprijono (2015: 22) menyatakan bahwa “belajar adalah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan”.

2. Teori Belajar Konstruktivisme

Paham Konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna.

Menurut Trianto (2013: 28) menjelaskan teori konstruktivisme memiliki satu prinsip yang paling penting yaitu guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan siswa harus membangun sendiri pengetahuannya di dalam benaknya.

Belajar adalah kegiatan aktif siswa untuk membangun pengetahuannya. Siswa sendiri yang bertanggung jawab atas peristiwa belajar dan hasil belajar. Siswa sendiri yang melakukan penalaran melalui seleksi dan organisasi pengalaman serta mengintegrasikan dengan apa yang diketahui.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan model *Make A Match* adalah teori Konstruktivistik, karena teori belajar konstruktivistik 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.

D. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu secara sadar sehingga menghasilkan perubahan. Menurut Djamarah dan Zain (2010: 10), Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne dalam Komalasari (2015: 2) bahwa “Belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis kinerja”.

Sedangkan menurut Suryani dan Agung (2012: 36) bahwa “belajar adalah perubahan tingkah laku yang terdiri dari hasil latihan yang dilakukan secara sadar, bersifat fungsional, menetap, bersifat aktif dan positif berdasarkan atas latihan, bertujuan dan terarah serta mencakup keseluruhan aspek kepribadian”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan.

2. Pengertian Hasil Belajar

Kegiatan yang akan dilakukan menghasilkan sesuatu, begitu pula dengan kegiatan belajar, tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang sudah diajarkan. Menurut Bloom dalam Suprijono (2015: 6) menyatakan bahwa “Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Menurut Hamalik (2008: 155), menyatakan bahwa:

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Sejalan dengan Pendapat di atas, menurut Sudjana (2009: 3) menyatakan bahwa “ hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya berupa

perubahan dalam aspek kognitif yang dicapai dalam bentuk angka atau skor.

E. Penelitian Relevan

1. Uswatun Hasanah (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Make A Match* dan *Index Card Match* Terhadap Pemahaman Siswa Kelas X SMA Institut Indonesia Semarang” dipaparkan bahwa hasil penelitian tingkat pemahaman konsep kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal itu terlihat dari rata – rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 80,15 sedangkan kelas eksperimen nilai rata – ratanya sebesar 45,88. Dari hasil tersebut maka pembelajaran aktif menggunakan metode *Make A Match* lebih efektif karena dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas X4 SMA Institut Indonesia Semarang pada pokok bahasan suhu dan kalor terlihat dari nilai rata rata kelas ekperimen yaitu kelas X4 lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol kelas X2.
2. Dewi ardiyanti, dkk (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X” Hasil penelitian menunjukkan (1) Model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar, (2) Prestasi Belajar siswa: Ranah Kognitif pada pra siklus 29,17%, Siklus I 66,67% dan Siklus II 83,33%; Ranah Afektif pada pra siklus berpredikat Baik (B)

8 siswa, Siklus I berpredikat Sangat Baik (SB) 2 siswa dan berpredikat Baik (B) 12 siswa, dan Siklus II berpredikat Sangat Baik (SB) 5 siswa dan 19 siswa berpredikat Baik (B); Ranah Psikomotorik pada pra siklus 25,00%, Siklus I 62,50% dan Siklus II 83,33% Simpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X TSB SMK Negeri 5 Surakarta pada mata pelajaran Mekanika Teknik.

3. I.Gede Rudiksa Wiradnyana, dkk. (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif Teknik *Make A Match* dan kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model konvensional pada mata pelajaran IPS siswa kelas V pada semester II tahun pelajaran 2012/2013 SD di Gugus V Ban Kecamatan Kubu, Kabupaten Karangasem. Hal ini ditunjukkan oleh thitung 22,40 > ttabel 2,021. Skor rata-rata yang diperoleh antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif Teknik *Make A Match* yaitu 20,77 yang berada pada kategori tinggi dan siswa yang belajar menggunakan model konvensional yaitu 15,83 yang berada pada

kategori sedang. Hal itu berarti model pembelajaran kooperatif Teknik *Make A Match* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik daripada model konvensional.

4. Putu Filma Yesiana (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD “ dipaparkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Make A Match* dan kelompok siswa yang tidak mendapatkan perlakuan model pembelajaran *make a match*. Hal ini ditunjukkan oleh t hitung $(5,45) > t$ tabel $(2,000)$. Selanjutnya, terdapat pula perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Make A Match* yaitu 18,8 dan kelompok siswa yang tidak mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Make A Match* yaitu 12,21. Berdasarkan temuan di atas, disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Buleleng.
5. Pika Sopia (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Pembelajaran Fisika Siswa Kelas X” Berdasarkan hasil analisis uji- t dengan taraf kepercayaan $= 0,05$, diperoleh t hitung $(4,93) > t$ tabel $(1,69)$ H_a diterima dan H_0 ditolak. Dimana (hasil rata- rata kognitif siswa 77,77%, persentase ketuntasan siswa 68,57%, dan persentase tidak ketuntasan siswa 231,42% sehingga dapat disimpulkan setelah

menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar fisika kelas X SMA Negeri 5 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2015/2016 secara signifikan tuntas.

F. Kerangka Pikir

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa digunakan model Kooperatif tipe *Make A Match*. Tipe *Make A Match* berbentuk potongan-potongan kartu jawaban dan kartu pertanyaan sehingga pembelajaran akan lebih menarik.

Siswa bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan masalah, dengan bekerja secara berkelompok siswa saling membantu satu sama lainnya dalam memecahkan sebuah masalah. sehingga siswa yang kurang mengerti dapat dibimbing oleh temannya yang sudah paham. dengan bekerja kelompok siswa dapat meningkatkan keterampilan bersosialisasi antar siswa.

maka dengan melalui model Kooperatif tipe *Make A Match* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari materi, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada semua mata pelajaran. Model Kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model yang sangat menarik bagi kalangan anak-anak karena dapat merangsang keaktifan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Gambar 1. Diagram pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat

Keterangan:

X: Variabel Bebas (Model Kooperatif Tipe *Make A Match*)

Y: Variabel terikat (Hasil Belajar siswa)

—→ Pengaruh

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan keterangan di atas, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa sesudah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada tema 9 subtema 1 kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia Pagelaran Utara.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada tema 9 subtema 1 kelas IV SD Negeri 1 fajar mulia Pagelaran Utara.

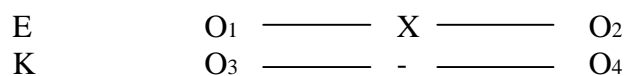
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Desain Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu 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.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuasi eksperimen. metode penelitian kuasi eksperimen merupakan metode yang desainnya 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*).

Secara diagram rancangan penelitian ini adalah:



Gambar 2. Desain penelitian
(Sugiyono, 2014: 116)

Keterangan:

E = kelas eksperimen

K = kelas kontrol

O₁ = pengukuran awal kelompok eksperimen

O₃ = pengukuran awal kelompok kontrol

X = perlakuan terhadap kelompok eksperimen

O₂ = pengukuran kelompok eksperimen setelah perlakuan

O₄ = pengukuran kelompok kontrol tanpa perlakuan

Pretest sebelum melakukan perlakuan baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O₁, O₂) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh hasil dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara mencari perbedaan nilai O₂-O₁ sedangkan pada kelompok kontrol perbedaan itu bukan karena perlakuan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan menyediakan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* melainkan pembelajaran dilakukan dengan 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. Setting Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian eksperimen ini adalah kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Fajarmulia Pagelaran Utara.

b. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Fajarmulia Pagelaran Utara, Kabupaten Pringsewu.

c. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan Observasi pada tanggal 10 – 11 November 2017. Pelaksanaan Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2018.

C. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia Kecamatan Pagelaran Utara Kabupaten Pringsewu tahun pelajaran 2017/2018. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 38 orang yaitu, seperti tabel di bawah ini:

Tabel 2. Data kelas IV

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
IVA	11	8	19
IV B	10	9	19
Jumlah			38

Sumber: Dokumentasi Guru Kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia Tahun Ajaran 2017/2018.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik sampel jenuh, sampel yang diambil dari penelitian ini adalah kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A*

Match. Kelompok kontrolnya kelas IV B yang tidak menggunakan model *Cooperative tipe Make A Match*.

D. Prosedur penelitian

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu prapenelitian, perencanaan, dan pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Pendahuluan

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah
- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar guru.
- c. Menentukan sampel penelitian

2. Tahap Perencanaan

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- b. Membuat instrumen evaluasi yaitu soal *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan jamak.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- b. Melaksanakan penelitian, pada kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model *Cooperative Learning tipe Make A Match* sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun.
- c. Memberikan *test (posttest)*.
- d. Menganalisis hasil penelitian.

- e. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Adapun variabel dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan model kooperatif tipe *make a match* yang disimbolkan dengan huruf “X”.
2. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang disimbolkan dengan huruf “Y”

F. 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 *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.
- b. Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat

diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

G. 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, di mana 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.

b) Hasil belajar

Pencapaian hasil belajar siswa berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa melalui evaluasi atau penilaian pada pembelajaran tematik. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui, bukti ketercapaian kemampuan tersebut dapat dilihat dari bentuk skor atau nilai yang berupa angka. Ukuran tersebut diperoleh setelah siswa

menjawab instrumen tes pengetahuan yang disusun dalam bentuk pilihan jamak dengan 4 pilihan jawaban. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif artinya hasil belajar dalam penelitian ini adalah pengetahuan berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil *posttest* dengan instrumen test (soal) sebanyak 20 soal sedangkan test yang dibuat merupakan test produk yang diturunkan dari ranah pengetahuan C1 sampai C4 Pada Taksonomi bloom. indikator yang dibuat juga disesuaikan dengan Standar Kompetensi Dasar Pembelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini menggunakan teknik tes, observasi dan dokumentasi.

1. Tes

Teknik pengumpulan data primer dalam penelitian ini adalah tes. tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, 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. Kisi-kisi instrumen tes terdapat pada lampiran 16 halaman 95.

2. Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*. Penulis menyiapkan lembar observasi dan mengamati setiap kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran yang dibantu oleh guru kelas IV.

Kisi-kisi lembar observasi aktivitas peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, seperti tabel di bawah ini:

Tabel 3. Kisi-kisi Observasi Model *Make A Match*

Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	Aspek yang dinilai (Proses)	Teknik Penilaian	Penilaian	Instrumen tes
Memahami materi dan konsep	Mengumpulkan informasi dan menyimpulkan	Observasi	<i>Checklis</i>	Lembar Observasi
Membagi kelompok menjadi beberapa kelompok	Berdiskusi kelompok	Observasi	<i>Checklis</i>	Lembar Observasi
Mendiskusikan tugas bersama kelompoknya	Menyelesaikan masalah	Observasi	<i>Checklis</i>	Lembar Observasi
Ketepatan waktu dalam menyelesaikan kegiatan	Ketepatan waktu dalam mencocokkan kartu	Observasi	<i>Checklis</i>	Lembar Observasi
Menarik kesimpulan berdasarkan presentasi di depan kelas	Menyimpulkan	Observasi	<i>Checklis</i>	Lembar Observasi

Teknik dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, dan data guru. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas.

I. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam mengumpulkan data penelitian ini menggunakan instrumen tes. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 soal. Soal pilihan ganda adalah satu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

- a. *Stem* :suatu pertanyaan/pernyataan yang berisi permasalahan yang akan di tanyakan.
- b. *Option* :sejumlah pilihan/alternatif jawaban.
- c. *Kunci* :jawaban yang benar/paling tepat.
- d. *Distractor/pengecoh* :jawaban-jawaban lain selain kunci.

2. Uji Instrumen Tes

2.1 Uji validitas

Validitas menunjukkan ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam menjalankan fungsi ukurannya. Uji validitas untuk menguji kelayakan butir-butir soal. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur dan dapat mengungkapkan variabel dari data yang diteliti secara tepat.

Uji validitas menggunakan product moment yaitu:

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah butir soal

X : Skor item ke-i dimana $i = 1, 2, 3, \dots, k$

Y : Skor total

(Arikunto, 2010: 213)

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.

2.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketetapan hasil tes apabila diteskan kepada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda. Reliabel dapat diartikan sama dengan konsisten atau keajegan. Instrumen yang dikatakan reliabel

adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, dan akan menghasilkan data yang sama.

Uji reliabilitas ini menggunakan rumus KR. 20 (Kuder Richardson)

yaitu:

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

Keterangan:

r_{11} : Koefesien Reliabilitas internal seluruh item

k : banyak item

s : standar deviasi dari tes

p : proporsi subjek yang menjawab benar

q :proposrsi subjek yang menjawab salah ($q= 1-p$)

pq : jumlah hasil perkalian p dan q

Tabel 4. Kriteria Reliabilitas

Koefesien Korelasi	Kriteria
0,00 $R < 0,20$	Sangat Rendah
0,20 $R < 0,40$	Rendah
0,40 $R < 0,60$	Sedang
0,60 $R < 0,80$	Tinggi
0,80 $R < 1,00$	Sangat Tinggi

(Sugiyono,2015: 257)

2.3 Uji Taraf Kesukaran

Analisis tingkat kesukaran dimaksudkan untuk mengetahui apakah soal tersebut tergolong mudah atau sukar. Tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya sesuatu soal.

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

Keterangan :

P = indeks kesukaran,

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes.

Indeks kesukaran diklasifikasikan seperti tabel berikut:

Tabel 5. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

P	Klasifikasi
0,00-0,30	soal sukar
0,30-0,70	soal sedang
0,70-01,00	soal mudah

(Arikunto, 2010: 210)

2.4 Uji Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Indeks yang digunakan dalam membedakan peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta tes yang berkemampuan rendah adalah indeks daya pembeda.

Indeks ini menunjukkan kesesuaian antara fungsi soal dengan fungsi tes secara keseluruhan. Dengan demikian validitas soal ini sama dengan daya pembeda soal yaitu daya yang membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta tes yang berkemampuan rendah.

Seluruh pengikut tes dikelompokkan menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok berkemampuan tinggi atau kelompok atas (*upper group*) dan kelompok berkemampuan rendah atau kelompok bawah (*lower group*).

Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi

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

Di mana:

J_A : jumlah peserta kelompok atas

- J_B :jumlah peserta kelompok bawah
 B_A :banyak peserta kelompok atas yang menjawab benar
 B_B :banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 6. Klasifikasi Daya pembeda

Rentang Nilai	Kriteria
0,00 – 0,30	jelek (<i>poor</i>)
0,20 – 0,40	cukup (<i>satisfactory</i>)
0,40 – 0,70	baik (<i>good</i>)
0,70 – 1,00	baik sekali (<i>excellent</i>)
-1,00 -0,00	jelek sekali

(Arikunto, 2010: 218)

3. Pengujian Hipotesis

3.1 Uji Mann- Whiyney U-test.

Uji Mann Whitney merupakan bagian dari statistik non parametrik yang bertujuan untuk membantu peneliti di dalam membedakan hasil kinerja kelompok yang terdapat dalam sampel ke dalam dua kelompok dengan dua kriteria yang berbeda. pengujian hipotesis nol yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang sesungguhnya antara kedua kelompok data dan di mana data tersebut diambil dari sampel yang tidak saling terkait, kita dapat melakukan pengujian Mann-Whitney. Pengujian ini disebut juga pengujian U, karena untuk menguji hipotesis nol, kasus dihitung angka statistik yang disebut U. Prosedur yang dilakukan untuk uji Mann-Whitney:

- a. Menyatakan hipotesis dan taraf nyata
- b. Menyusun peringkat data tanpa memperhatikan kategori sampel
- c. Menjumlahkan peringkat menurut tiap kategori sampel
- d. Menghitung statistik U, dengan rumus:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1 (n_2 + 1)}{2} - R_1$$

Dan

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Keterangan :

n_1 : jumlah sampel 1

n_2 : jumlah sampel 2

U_1 : jumlah peringkat 1

U_2 : jumlah peringkat 2

R_1 : jumlah rangking pada sampel n_1

R_2 : jumlah rangking pada sampel n_2

e. Penarikan kesimpulan statistik mengenai hipotesis nol

Interpretasi hasil untuk menerima atau menolak H_0 adalah:

1. Bila Nilai U (*terkecil*) *hitung* $< U$ *Tabel*, maka H_0 ditolak atau hal ini berarti H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara variabel yang diuji.
2. Bila Nilai U (*terkecil*) *hitung* $> U$ *Tabel*, maka H_0 diterima atau hal ini berarti H_1 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara variabel yang diuji.
3. Bila Nilai *Signifikansi/(sig.)/(P)/(Asymp. Sig.)* $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ada perbedaan antara variabel yang diuji.
4. Bila Nilai *Signifikansi/(sig.)/(P)/(Asymp. Sig.)* $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan antara variabel yang diuji.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia.
2. Ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan model Kooperatif tipe *Make A Match* pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Fajarmulia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, saran yang dapat diajukan untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Bagi siswa

Siswa diharapkan selalu aktif dan termotivasi serta memiliki antusias untuk berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran agar dapat memperoleh pembelajaran dan hasil belajar yang baik.

2. Bagi guru

Guru diharapkan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang disertai dengan bimbingan dan mempersiapkan

sebaik mungkin agar tidak ada waktu yang terbuang dalam penerapannya.

3. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan sekolah mengkondisikan untuk selalu kreatif dan berinovatif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif secara individu maupun kelompok dan memahami konsep ilmu yang dipelajari.

4. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan ini dapat menjadi acuan gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2016. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum* 2013. PT Refika Aditama: Bandung.
- Ardiyawati, Dewi, Anis Rahmawati, and Rima Sri Agustin. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make a Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X Teknik Bangunan SMK Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2014–2015." *Indonesian Journal of Civil Engineering Education* 1.1 (2015).
<https://jurnal.uns.ac.id/ijcee/article/download/16912/13634>. Diakses pada tanggal 24 Maret 2018 pukul 20.30 WIB.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djamarah, Bahari, Syaifly dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Hosnan. 2016. *Pendekatan saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia: Bogor.
- Huda, Miftahul. 2016. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Khasanah, Uswatun. "Pengaruh Pembelajaran Make A-Match dan Index Card Match Terhadap Pemahaman Siswa Kelas X SMA Institut Indonesia Semarang Tahun Ajaran 2010/2011." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 2.2/september (2012).
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F/article/download/135/121>. Diakses pada tanggal 01 April 2018 pukul 09.50 WIB.
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep Dan Aplikasi*. PT Refika Aditama: Bandung.
- Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovativ*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers: Jakarta.

- Sopia, Pika, Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, And Persatuan Guru Republik Indonesia. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Pembelajaran Fisika Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Lubuk Linggau Tahun Pelajaran 2015/2016."
<http://mahasiswa.mipastkiplg.com/repository/JURNAL%20SKRIPSI%202015%20Pika%20Sopia.pdf>. Diakses pada tanggal 21 Januari 2018 pukul 17.00 WIB.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Ramaja Rosdakarya: Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta: Bandung.
- 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori Aplikasi dan PAIKEM*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Penerbit Ombak: Yogyakarta.
- Sutirman. 2013. *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Wiradnyana, I. Gede Rudiksa, I. Made Tegeh, and S. Pd Syahrudin. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Semester Ii Di Gugus V Desa Ban." *Mimbar Pgsd* 2.1 (2014).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1930>.
 Diakses pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 20.00 WIB.