

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR TEMA 4 SETELAH DITERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH KELAS V SD NEGERI 3
KARTARAHARJA**

(Skripsi)

Oleh

HANA YUNIARTI



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

ABSTRAK

PERBEDAAN HASIL BELAJAR TEMA 4 SETELAH DITERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* KELAS V SD NEGERI 3 KARTARAHARJA

Oleh

HANA YUNIARTI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Kartaraharja. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar. Jenis penelitian ini adalah *preexperimental designs* dengan desain penelitian *one group pretest posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah populasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Analisis data menggunakan uji-T. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa ada perbedaan penggunaan Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara *pre-test* (59,25) dan *post-test* (74,75). Perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* secara signifikan melalui statistik adalah $(0,00 < 0,05)$.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*, Hasil Belajar.

ABSTRACT

THE DIFFERENCE OF LEARNING RESULT OF THEME FOUR AFTER APPLIED COOPERATIVE LEARNING TYPE MAKE A MATCH AT THE FIFTH GRADE OF SD NEGERI 3 KARTARAHARJA

By

HANA YUNIARTI

The problem of this research was the students result of integrated thematic was still low. The study aims to find out the difference of Cooperative Learning type Make a Match on students result. The method of this research was preexperimental research which the design used one group pretest posttest design. The research sample is all population fifth grade students as much twenty students with taking techniques simple random sampling. Data collection techniques are test. Based on the results of data analysis by t-test. The result of data analysis by t-test, that there is difference of implementation Cooperative Learning on students. The result showed that there was an increase between the pre-test (59,25) and the post-test (74,75). The difference between the pre-test and the post-test was statistically significant ($0,00 < 0,05$).

Keyword : Cooperative Learning, and students result

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR TEMA 4 SETELAH DITERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH KELAS V SD NEGERI 3
KARTARAHARJA**

Oleh

Hana Yuniarti

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
BANDARLAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PERBEDAAN HASIL BELAJAR TEMA 4 SETELAH
DITERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH KELAS V
SD NEGERI 3 KARTARAHARJA**

Nama Mahasiswa : **Hana Yuniarti**

No. Pokok Mahasiswa : 1443053025

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001

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

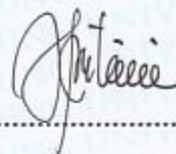
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

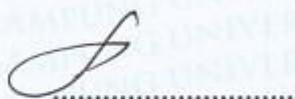
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

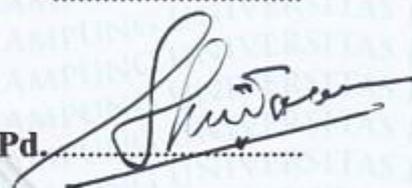
Ketua : **Dr. Herpratiwi, M.Pd.**



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



Penguji Utama : **Drs. Riyanto M. Taruna, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **04 Mei 2018**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hana Yuniarti

NPM : 1443053025

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Perbedaan Hasil Belajar Tema 4 Setelah Diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Kelas V SD Negeri 3 Kartaraharja.

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, 30.Juli 2018

Yang membuat pernyataan



Hana Yuniarti

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Kartaraharja pada tanggal 11 Juni 1996, anak ke dua dari pasangan Bapak Supriyadi, S.Pd dan Ibu Winarniningsih, S.Pd.

Penulis memulai pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) Darma Wanita Mardi Siwi diselesaikan pada tahun 2002.

Penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Kartaraharja diselesaikan pada tahun 2008. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Tulang Bawang Udik selesai pada tahun 2011. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Tumijajar diselesaikan pada tahun 2014. Penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, melalui jalur Mandiri, pada tahun 2014. Penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Sri Mulya Kabupaten Way Kanan pada 12 Juli hingga 9 September 2017 dan Kuliah Kerja Nyata Kependidikan Terintegrasi Universitas Lampung (KKN-KT Unila) di Desa Sri Mulya Kecamatan Negara Batin Kabupaten Way Kanan.

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Tuhan, terimakasih untuk setiap langkah ku sampai bisa sejauh ini
sungguh sangat terasa penyertaan-Mu.

Kupersembahkan Skripsi ini Kepada :

Bapak Supriyadi dan Ibu Winarni Ningsih

Terimakasih telah mendidik dan membesarkan penulis dengan ketulusan hati, yang tidak pernah henti memberikan doa, dukungan dan semangat. Serta selalu memberikan nasihat dan kekuatan agar dapat melewati semuanya dengan baik.

Saudaraku tersayang

Lea Widiastuti, Priskila Deska Sari, Obed Kristiawan dan Adriel Kefas Prastya.

Terimakasih untuk canda tawanya, untuk segala sesuatu yang selalu kita bagi. Serta untuk semangat, doa, dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Samuel Casidy Napitupulu

Terimakasih untuk doa, dukungan, semangat, serta usahanya agar dapat selalu ada kapanpun, dimanapun, bagaimanapun keadaan yang ada untuk keberadaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

MOTO

“Tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur.”

Filipi 4:6 b

”Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.”

Aristoteles

Jangan pernah lupa untuk bersyukur & tetaplah bersyukur dalam segala sesuatu

Penulis

SANWACANA

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang maha pengasih dan maha penyayang, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Tema 4 Setelah Diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Kelas V SD Negeri 3 Kartaraharja”. Adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, FKIP Universitas Lampung.

Segala kemampuan telah penulis curahkan guna menyelesaikan skripsi ini, namun penulis menyadari masih terdapat kekurangan baik dari segi substansi maupun penulisannya. Oleh karena itu, berbagai saran, koreksi, dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan dalam penyelesaian skripsi ini. Ucapan terimakasih kepada ibu Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, untuk bapak Drs. Sugiman, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, serta Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Pembahas yang telah memberikan bimbingan, masukan saran, nasihat, kritik, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.S., selaku Rektor Universitas Lampung yang akan mengesahkan gelar sarjana, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisir skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan kampus PGSD tercinta.
5. Supriyadi, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 3 Kartaraharja yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
6. Suparno, S.Pd., selaku guru kelas V yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
7. Sahabat seperjuangan tersayang, Cantika Dwi Ningrum, Chitra Diana, Enno Eka Pratiwi, Dina Yuliana, Fitriyani, Atika Yana Uchi, Hesti Dwi Rahmawati, Dinda Aditya, Malida Ovita Sari, Intan Octasari, Desi Cahya Lugita, Firda Yanisa, Farah Diba, Erlinda Maharani, Diana Devi Anggraeni

terimakasih atas doa dan kasih sayang serta dukungan motivasi yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Teman-teman PGSD Paralel A 2014, yaitu Abi Nugraha, Aegedius Restu Wiprayoga, Alfonsa Dyah Lintang, Ana Nurlinarsih, Anadya Tri Sabrini, Anjar Saputra, Ana Rofikoh, Asri Anggi Kristi, Ayu Maria Lestari Sihite, Desi Resita Merayu, Diah Ayu Ningrum, Fitri Andriyani, Febriana Anggia Putri, I Made Indra Winarta, I Wayan Duki Wijaya, Ida Ayu Utami Wulan Sari, Ifan Awanda, Ineke Kusumastuti, Krisna Wardani, dan M. Khairu Rizal terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini *success for us*.
9. Seluruh jemaat GITJ SOLAFIDE Bandar Lampung yang penuh kasih telah memberikan semangat, motivasi, serta setiap doa yang telah diberikan.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.
11. Almamater Tercinta Universitas Lampung.

Akhir kata, penulis mengucapkan syukur karena telah mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 30 Juli 2018
Penulis

Hana Yuniarti

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 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
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran Tematik Terpadu.....	12
1. Pengertian Belajar	12
2. Tujuan Belajar	14
3. Ciri-Ciri Belajar	14
4. Prinsip-Prinsip Belajar	15
5. Teori Belajar	16
6. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	19
7. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu	20
8. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik Terpadu	22
9. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	23
B. Model Pembelajaran Kooperatif	24
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	24
2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif	25
3. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif	27
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	27
5. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	28
6. Kelebihan dan kelemahan Model Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	31

C. Hasil Belajar.....	33
D. Kajian Penelitian yang Relevan.....	34
E. Kerangka Pikir.....	38
F. Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
C. Populasi dan Sampel.....	43
D. Prosedur Penelitian.....	44
E. Variabel Penelitian.....	45
F. Definisi Konseptual dan Operasional.....	46
G. Teknik Pengumpulan Data.....	48
H. Instrumen Penelitian.....	49
1. Jenis Instrumen.....	49
2. Uji Instrumen.....	50
I. Teknik Analisis Data.....	54
1. Uji Persyaratan Analisis Data.....	54
a. Uji Normalitas Data.....	55
b. Uji Homogenitas.....	55
2. Uji t.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	58
B. Situasi Kondisi Sekolah.....	59
C. Pelaksanaan Penelitian.....	66
D. Pengambilan Data Penelitian.....	67
E. Analisis Data Penelitian.....	68
F. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	72
G. Pembahasan.....	74
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data Nilai Ulangan Semester Siswa	6
3.1 Patokan Nilai Hasil Belajar	48
3.2 Klasifikasi Validitas	51
3.3 Klasifikasi Reliabilitas	52
3.4 Kriteria Daya Pembeda	53
3.5 Indeks Kesukaran Soal	54
3.6 Ringkasan Anova	56
4.1 Data Fasilitas SD 3 Kartaraharja.....	59
4.2 Jumlah Siswa.....	60
4.3 Data Nama Pendidik dan Tenaga Pendidik.....	61
4.4 Hasil Analisis Uji Beda.....	65
4.5 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran.....	66
4.6 Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	67
4.7 Distribusi Nilai <i>Pretest</i>	69
4.8 Distribusi Nilai <i>Posttest</i>	70
4.9 Deskripsi Hasil Belajar	71
4.10 Hasil Uji Normalitas	72
4.11 Hasil Uji Homogenitas	73
4.12 Hasil Uji t	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Paradigma Kerangka Pikir	38
3.1 Desain Penelitian.....	43
4.1 Histogram Nilai <i>Pretest</i>	69
4.2 Histogram Nilai <i>Posttest</i>	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pemetaan	81
2. Silabus Pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.....	86
3. RPP	87
4. Soal <i>Make A Match</i>	108
5. Kisi-kisi Soal.....	109
6. Soal.....	113
7. Uji Validitas Soal	120
8. Rekapitulasi Uji Validitas	121
9. Rekapitulasi Uji Reliabilitas	122
10. Rekapitulasi Daya Beda	123
11. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran	124
12. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	125
13. Rekapitulasi Uji Normalitas	127
14. Rekapitulasi Uji Homogenitas	128
15. Uji Hipotesis	129
16. Tabel Harga Distribusi Kritis t.....	133
17. Foto Kegiatan Penelitian	134

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu sarana dalam upaya menghasilkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Bagi setiap individu, pendidikan ini merupakan suatu kebutuhan dalam hidup karena dengan pendidikan seseorang akan mempunyai suatu keterampilan yang dapat digunakan untuk hidup di masyarakat, bangsa, dan negara. Istilah pendidikan ini lebih menekankan dalam hal praktek, yaitu menyangkut proses pembelajaran.

Menurut Mahfud dalam bukunya mengutip pendapat Langeveld pendidikan ialah suatu bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan, yaitu kedewasaan. Jadi pendidikan adalah sesuatu usaha dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju pada pendewasaan anak itu, atau lebih tepatnya membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri.

Pendidikan dasar merupakan pondasi awal dari semua jenjang sekolah selanjutnya. Pendidikan dasar diselenggarakan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat berupa pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar. Pendidikan diarahkan kepada terbinanya manusia Indonesia sesuai dengan tujuan pendidikan. Proses pendidikan yang terlaksana di lingkungan sekolah atau pendidikan formal terstruktur oleh beberapa perangkat atau komponen-komponen yang menjadi

faktor penunjang berlangsungnya kegiatan belajar mengajar tersebut, seperti pendidik, kurikulum, media, alat peraga, sarana dan prasarana, lingkungan, alat evaluasi dan lain sebagainya. Tujuan pendidikan dapat tercapai dengan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik dan harus terjalin interaksi serta kerja sama yang baik pula antara komponen-komponen yang ada tersebut.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 (ayat 1) halaman 1 menjelaskan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sisdiknas, 2003: 1).

Saat ini pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya guna meningkatkan kualitas pendidik selain faktor kurikulum, memperbaiki sarana dan prasarana. Pemerintah juga menyempurnakan kurikulum yang awalnya berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik. Tugas dan peran pendidik tidak hanya sebagai pemberi informasi, tetapi juga sebagai pendorong belajar agar peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui berbagai aktivitas yang menuntut peserta didik berperan aktif. Untuk mendapatkan hasil yang baik dibutuhkan tenaga pendidik yang sesuai dengan ahli dan bidangnya serta mampu mengimplementasikan metode pembelajaran yang menarik bagi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN 3 Kartaraharja Kabupaten Tulang Bawang Barat Kecamatan Tulang Bawang Udik memiliki

potensi dan kondisi yang cukup baik dikarenakan sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013 menerapkan kurikulum 2013 yang sesuai dengan landasan hukum yang telah ditetapkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan (permendikbud), terakreditasi B, tingkat kinerja pendidik sebagai tenaga pendidik yang sudah cukup baik, serta sarana dan prasarana yang memadai. Oleh karena itu hal ini menjadi alasan peneliti akan melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Hasil observasi dan wawancara peneliti dengan pendidik kelas V SD Negeri 3 Kartaraharja Kecamatan Tulang Bawang Udik pada semester ganjil terhadap proses belajar mengajar peserta didik kelas V, diketahui bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung hanya pendidik yang aktif (*teacher centered*) dan masih menggunakan ceramah dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik masih kurang aktif untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian peserta didik kelas V ada yang mengobrol dengan temannya ataupun melamun ketika pendidik menyampaikan materi. Ketika pendidik menyampaikan pertanyaan, peserta didik kurang antusias bahkan terkesan pasif dalam menjawab pertanyaan karena pelajaran yang disampaikan pendidik dianggap membosankan dan tidak menyenangkan. Pertanyaan yang diberikan pendidik hanya dijawab dan didominasi oleh peserta didik yang pintar.

Sesuai riset awal melalui wawancara dengan Pak Suparno yang merupakan pendidik wali kelas V A SD Negeri 3 Kartaraharja, beliau menuturkan bahwa: “Kondisi kelas ketika pembelajaran berlangsung ya seperti pada umumnya, dimana ada peserta didik yang sudah siap dengan pembelajaran

dengan mengeluarkan buku pelajaran tanpa disuruh namun ada juga peserta didik yang ramai sendiri dan belum siap menerima pelajaran. Untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA ini saya belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, karena saya waktu itu belum kepikiran tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan hanya menggunakan model pembelajaran ceramah. Saya hanya menggunakan peta konsep ketika menjelaskan materi mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Ketika saya menjelaskan materi dengan peta konsep yang namanya peserta didik pasti ada yang memperhatikan dengan seksama dan ada pula yang tidak memperhatikan bahkan kadang ada pula yang bukannya menulis ringkasan peta konsep yang saya buat namun malah sibuk menggambar di buku tulis serta ada yang sibuk bermain dan mengobrol dengan temannya ataupun melamun. Ya yang namanya peserta didik saya kira hal seperti itu wajar, namun terkadang saya juga geregetan kalau materi yang saya sampaikan kurang diperhatikan oleh peserta didik.”

Hal ini merupakan indikasi rendahnya hasil belajar peserta didik. 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. Dalam 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.

Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan untuk membuat peserta didik 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*, peserta didik 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 peserta didik semakin aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Dinyatakan oleh Ross dan Smyth yaitu, *Through the type Make A Match can more easily understand directly the subject matter provided and will be able to improve the quality of learning* (Ross and Smyth, 2013), melalui model *Make a Match* diharapkan dapat lebih mempermudah pemahaman langsung terhadap materi pelajaran yang diberikan dan nantinya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik mendalami materi, dan penggalian materi sehingga hasil belajar peserta didik pun meningkat.

Di SDN 3 Kartaraharja Kabupaten Tulang Bawang Barat Kecamatan Tulang Bawang Udik yaitu memiliki potensi dan kondisi yang cukup baik dikarenakan sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013 menerapkan kurikulum 2013 yang sesuai dengan landasan hukum yang telah ditetapkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan (permendikbud), terakreditasi B, tingkat kinerja pendidik sebagai tenaga pendidik yang sudah cukup baik,

serta sarana dan prasarana yang memadai. Oleh karena itu hal ini menjadi alasan peneliti akan melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Dan berikut nilai hasil ulangan harian semester kelas VA masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai secara rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Harian Semester Ganjil 2016/2017

No	Tema Pembelajaran	KKM	Nilai	Jumlah Ketuntasan		Presentase Ketuntasan pada setiap Mata Pelajaran		Ket.
				Bahasa Indonesia	IPA	Bahasa Indonesia	IPA	
1	Benda-Benda di Lingkungan Sekitar	70	70	9	11	34,61%	42,30%	Tuntas
			<70	17	15	65,38%	57,69%	Belum Tuntas
2	Peristiwa dalam Kehidupan	70	70	11	9	42,30%	34,61%	Tuntas
			<70	15	17	57,69%	65,38%	Belum Tuntas
3	Kerukunan dalam Bermasyarakat	70	70	10	8	38,46%	30,76%	Tuntas
			<70	16	18	61,53%	64,28%	Belum Tuntas
4	Sehat itu Penting	70	70	5	7	19,23%	26,92%	Tuntas
			<70	21	19	80,76%	73,07%	Belum Tuntas
5	Bangga Sebagai Bangsa Indonesia	70	70	12	17	46,15%	65,38%	Tuntas
			<70	14	9	53,84%	34,61%	Belum Tuntas

Sumber : Dokumentasi Pendidik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas V A SD Negeri 3 Kartaraharja persentase ketuntasan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA masih tergolong relatif rendah. Nilai peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA tema 1 sampai 5 terlihat bervariasi. Peserta didik yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 70 terdapat di tema 5 Bangga sebagai bangsa Indonesia

mata pelajaran Bahasa Indonesia ada 12 peserta didik dari 26 peserta didik atau sebanyak 46,15% dan mata pelajaran IPA ada 17 peserta didik dari 26 peserta didik atau sebanyak

65,38%. Sedangkan peserta didik yang belum tuntas dengan nilai < 70 terdapat di tema 4 Sehat itu penting mata pelajaran Bahasa Indonesia ada sebanyak 21 peserta didik dari 26 peserta didik atau sebanyak 65,38% dan mata pelajaran IPA ada 19 peserta didik dari 26 peserta didik atau sebanyak 64,28%. Dapat dilihat dari deskripsi hasil belajar peserta didik di atas maka peneliti memilih tema 4 untuk diteliti karena pada tema tersebut lebih banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V A SD Negeri 3 Kartaraharja masih rendah.

Berdasarkan teori hasil belajar tuntas, peserta didik mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi, dan karakter atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan dari segi proses, pembentukan kompetensi dan karakter dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. (Sumber: Mulyasa 2017:130- 131).

Penelitian yang dilakukan Hilda (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas III SD Negeri Way Kandis” dengan tujuan mengetahui perbedaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar, yang mana data sebelumnya diperoleh bahwa mata pelajaran IPS

kurang diminati oleh peserta didik. Disebut kurang diminati peserta didik, karena pada proses pembelajaran secara umum, peserta didik lebih tidak memperhatikan, tidak merasa senang dalam belajar, dan bahkan tidak ada keinginan mendapatkan pengetahuan pada mata pelajaran IPS ini. 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 peserta didik yang tinggi. Demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan model *Make a Match* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas II SD Negeri 1 Way Kandis.

Sedangkan dari penelitian yang dilakukan Putri (2013) dengan data hasil belajar IPA peserta didik, dikumpulkan melalui tes hasil belajar IPA. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik uji-t. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata kelompok eksperimen 1 = 24,7 > 2 = 19,3 kelompok kontrol. Lebih lanjut, melalui uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 4,354$ sedangkan dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = 70$ diperoleh $t_{tabel} = 2,000$ sehingga $t_{hitung} = 4,354 > t_{tabel} (= 0,05, 70) = 2,000$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara peserta didik yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* berbasis media lingkungan dengan peserta didik yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara Tahun Pelajaran 2012/2013. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match*

berbasis media lingkungan memiliki perbedaan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara Tahun pelajaran 2012/2013.

Dari beberapa penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu selalu meningkat dan berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan mengangkat judul penelitian “Perbedaan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Tema 4 SD Negeri 3 Kartaraharja Kecamatan Tulang Bawang Udik”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Pendidik cenderung mendominasi dalam proses pembelajaran (*teacher centered*).
2. Proses belajar mengajar kurang memanfaatkan kegiatan yang dapat memicu keaktifan dan kreatifitas peserta didik pada saat pembelajaran.
3. Pembelajaran di kelas belum menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Hasil belajar kelas V A masih rendah, tetapi sudah ada beberapa peserta didik yang nilainya sudah mampu mencapai KKM.

C. Pembatasan masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran kelas V SD Negeri 3 Kartaraharja.
2. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam proses pembelajaran peserta didik kelas V SD Negeri 3 Kartaraharja.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan ini dijadikan titik tolak penelitian untuk dicari jawabannya dirumuskan sebagai berikut “Apakah terdapat perbedaan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 3 Kartaraharja?”.

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 3 Kartaraharja.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran terutama tentang perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar peserta didik dan menjadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga

guna menghadapi permasalahan dimasa depan serta dapat menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Bagi peserta didik, agar dapat bekerjasama dan memiliki rasa tanggung jawab pada kelompok belajarnya, meningkatkannya hasil belajar peserta didik.

b. Pendidik

Menambah wawasan pendidik dalam menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dikelas, meningkatkan kualitas pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Kepala sekolah

Diharapkan memberikan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui model koopertif *tipe Make A Match* sebagai salah satu inovasi model pembelajaran.

d. Bagi peneliti lain

Memberikan informasi dan masukan bagi para peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian dibidang pendidikan.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian adalah hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

3. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 3 Kartaraharja.
4. Tempat penelitian terletak di Jl. Ratu Pengadilan No. 1 Kartaraharja,
Kecamatan Tulang Bawang Udik, Kabupaten Tulang Bawang Barat.
5. Waktu penelitian adalah semester genap.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran Tematik Terpadu

1. Pengertian belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha yang penting bagi yang dilakukan setiap orang guna memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap manusia pasti pernah mengalami proses belajar. Belajar berlangsung secara berkesinambungan selama manusia tersebut masih hidup. Belajar menurut Rusman (2015: 12) merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu.

Sedangkan belajar menurut Hilda dalam Djamarah dan Zain (2017), bahwa belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Kemudian Desta dalam Abdurrahman (2017), mengemukakan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut beberapa aspek, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi 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.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran. Tujuan belajar Menurut Suprijono (2015: 5) yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Tujuan belajar menurut Sardiman (2012: 26-29) adalah ingin mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, pembentukan sikap. Sedangkan tujuan belajar menurut Hamalik (2012: 7) adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mengubah tingkah laku seseorang kearah yang lebih positif, sehingga dapat menanamkan konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap pada diri individu.

3. Ciri-Ciri Belajar

Belajar adalah ilmu kehidupan yang dilakukan oleh setiap manusia yang ingin mengetahui atau melakukan sesuatu yang baru. Dengan kata lain, belajar adalah proses setiap orang melakukan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman serta latihan yang dilakukan secara terus-menerus. Belajar mempunyai ciri-ciri tertentu,

menurut Baharuddin (2016: 12) berikut adalah ciri-ciri belajar ada enam, yaitu:

1. Perubahan yang terjadi secara sadar
2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
5. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah
6. Perubahan mencakup seluruh aspek.

4. Prinsip-Prinsip Belajar

Ada beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran yang baik bagi peserta didik untuk meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi pendidik yang digunakan untuk meningkatkan upaya mengajar. Prinsip-prinsip belajar menurut Suprijono (2015: 4) *pertama*, adalah perubahan perilaku dengan ciri-ciri:

1. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
2. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
3. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
4. Positif atau berakumulasi.
5. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
6. Permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Wittig, belajar sebagai *any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experience*.
7. Bertujuan dan terarah
8. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistematis yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. *Ketiga*, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalamn pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar merupakan proses yang dilakukan berdasarkan pengalaman, melakukan, mereaksi, dan melampaui, yang mana pengalaman diperoleh dari lingkungan, dan beragam mata pelajaran yang bertujuan untuk perubahan tingkah.

5. Teori Belajar

Teori belajar merupakan upaya untuk menggambarkan bagaimana terjadinya proses belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran peserta didik. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan peserta didik sebagai hasil belajar. Pada mulanya teori-teori belajar dikembangkan oleh para ahli psikologi dan dicobakan tidak langsung kepada peserta didik di sekolah. Dalam hal ini, penulis ingin menyebutkan beberapa teori belajar saja guna menyempurnakan proses pembelajaran. Teori belajar terkait dengan asumsi tentang pengetahuan, peserta didik, dan proses belajar mengajar.

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan , belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus-respons (S-R). Dapat dikatakan bahwa didalam teori ini seseorang dapat dikatakan belajar apabila ia mengalami perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi stimulus dan respon, menurut (Suprijono 2015: 17-44). Pada diri peserta didik perubahan tingkah laku ini dapat berupa perubahan dalam kemampuannya bertingkah laku.

2. Teori Belajar Kognitiv

Teori belajar kognitif merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral tampak nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Suprijono (2015: 17-44) menyatakan bahwa belajar ialah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan.

3. Teori Belajar konstruktivistik

Paham konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik aktif membangun pengetahuannya sendiri. Sedangkan menurut Hilda dalam Al-Tabany (2017) teori konstruktivisme adalah teori yang menyatakan bahwa “peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai”. Rusman dalam Ratna (2014: 22) bahwa berdasarkan dari penelitian Piaget yang pertama dikemukakan bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak. Jadi pengetahuan tersebut terkonstruksi di dalam pemikiran anak itu sendiri.

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

4. Teori Belajar Humanistik

Teori Humanistik menyatakan bahwa peserta didik diharapkan dapat menjadikan dirinya mewujudkan potensi yang ada dengan baik. Teori belajar humanistik menurut Baharuddin (2016: 17) bahwa peserta didik diminta untuk dapat mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sebagai manusia yang unik dan membantunya mewujudkan potensi-potensi yang ada pada diri mereka.

Gagne (2012: 10) "*cooperative is one form of learning based on konstruktivisme understanding*", yaitu model pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran peserta didik yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan. Model pembelajaran kooperatif ini, pendidik lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung kearah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan peserta didik sendiri. Pendidik tidak hanya memberikan pengetahuan pada peserta didik, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Peserta didik mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi peserta didik untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan tipe *Make A Match* adalah teori belajar konstruktivisme, karena pada teori belajar konstruktivisme peserta didik dapat membangun pengetahuan berdasarkan pengalamannya sendiri. Peserta didik yang aktif untuk belajar dan mencari sendiri sesuatu yang mereka pelajari. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berbasis sosial dimana dalam proses pembelajarannya terdapat interaksi sosial dan kerja sama antar kelompok sehingga peserta didik mencari dan menemukan sendiri materi yang akan mereka pelajari.

6. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada peserta didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pembelajaran tematik terpadu menurut Mardati dalam Hajar (2015: 6), tematik terpadu diartikan sebagai konsep yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan

pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Sedangkan Hasrawati dalam Trianto (2017: 15), menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Kadir (2015: 6) mengatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah suatu konsep dapat dikatakan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Bermakna artinya, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari itu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.

7. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar seorang pendidik harus mempertimbangkan banyak faktor. Selain karena pembelajaran itu pada dasarnya merupakan implementasi dari kurikulum yang berlaku, juga selalu membutuhkan landasan-landasan yang kuat dan didasarkan atas hasil-hasil pemikiran yang mendalam. Landasan-landasan pembelajaran tematik menurut Rusman (2015: 143-147) di

sekolah dasar meliputi landasan filosofis, landasan psikologis dan landasan yuridis. Secara filosofis, kemunculan pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat berikut:

1. Progresivisme,
2. Konstruktivisme, dan
3. Humanisme.

Aliran Progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian jumlah kegiatan, suasana yang alamiah, dan memperhatikan pengalaman peserta didik.

Landasan psikologis terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik agar tingkat keluasaan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik harus mempelajarinya. Melalui pembelajaran tematik diharapkan adanya perubahan perilaku peserta didik menuju kedewasaan, baik fisik, mental/intelektual, moral maupun sosial

Landasan yuridis berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). Sedangkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa setiap peserta didik pada

setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).

8. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu;
2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama;
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik;
5. Lebih semangat dan bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertaya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain;
6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema/subtema yang jelas;
7. Pendidik dapat menghemat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan;
8. Budi pekerti moral peserta didik dapat ditumbuhkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Fungsi pembelajaran tematik terpadu yaitu untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik.

9. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik

Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan muatan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik, fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

4. Menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat Luwes/fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) di mana pendidik dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada.

6. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik

Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

B. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif sering disebut dengan pembelajaran secara berkelompok yang menuntut peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas Model pembelajaran digunakan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami materi yang sulit jika mereka saling

berdiskusi dengan temannya. Peserta didik akan secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran.

Suandayani (2015: 12) menyatakan pembelajaran kooperatif adalah miniatur dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan.

Sedangkan menurut Dewi (2015) model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.

Rusman (2013: 203) berpendapat bahwa *cooperave learning* merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan

Berdasarkan pendapat diatas maka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok serta terdiri dari empat sampai enam orang dan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan

materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

Rusman (2013: 206) pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan dalam beberapa perspektif, yaitu:

- 1) perspektif motivasi artinya penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang dalam kegiatannya saling membantu untuk memperjuangkan keberhasilan kelompok,
- 2) perspektif sosial artinya melalui kooperatif setiap peserta didik akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan,
- 3) perspektif perkembangan kognitif artinya dengan adanya interaksi antar anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi peserta didik untuk berpikir mengolah berbagai informasi.

Sedangkan menurut Rusman (2013: 207) karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran Secara Tim
Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat semua peserta didik belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif
Manajemen seperti ini mempunyai tiga fungsi, yaitu: fungsi manajemen sebagai perencanaan, fungsi manajemen sebagai organisasi, fungsi manajemen sebagai kontrol.
- c. Kemauan untuk Bekerja Sama
Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.
- d. Keterampilan Bekerja Sama
Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif.

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

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yaitu pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kerjasama dan kecepatan diantara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran menurut Wiguna (2015). Sedangkan Rusman (2014: 223), yang menyatakan

bahwa *Make A Match* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif, dimana dalam penerapannya peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif perlu digunakan dalam proses belajar mengajar karena model pembelajaran ini mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Suandayani (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah suatu tipe model pembelajaran konsep, mengajak peserta didik mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui permainan kartu pasangan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis sependapat dengan pendapat dari Rusman yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

5. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Setiap model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Suryani dan Agung (2012: 88)

Berikut langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make A Match* menurut Dewi (2015):

1. Pendidik menyiapkan kartu yang berisi soal dan kartu yang berisi jawaban,

2. Peserta didik mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal, berusaha dan mencari jawabannya pada kartu yang dibawa oleh teman lainnya,
3. Setelah peserta didik dapat menemukan jawaban/soal dengan benar kemudian mendapatkan reward,
4. Apabila peserta didik belum dapat menemukan jawaban atau soal yang mereka dapatkan sesuai dengan batas waktu yang ditentukan maka peserta didik akan diberikan hukuman sesuai dengan kesepakatan bersama,
5. Setelah satu babak selesai, kartu di kumpul dan dikocok lagi agar peserta didik mendapatkan kart yang berbeda dari sebelumnya dan demikian seterusnya,
6. Terakhir peserta didik bersama pendidik akan menyimpulkan materi pembelajaran dan pendidik akan mengadakan evaluasi

Menurut Huda, (2016: 135) menyatakan prosedur dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Berikut langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*:

- a. Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian).
- b. Setiap peserta didik mendapatkan satu buah kartu.
- c. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan PERSEBAYA berpasangan dengan pemegang kartu SURABAYA, atau pemegang kartu yang berisi nama SBY berpasangan dengan pemegang kartu PRESIDEN RI.
- d. Peserta didik bisa juga bergabung dengan 2 atau 3 peserta didik lain yang memegang kartu yang berhubungan. Misalnya, pemegang kartu 3+3 membentuk kelompok dengan pemegang kartu 2x3 dan 12:2.

Sedangkan menurut Suprijono (2015: 113-115) menjelaskan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* antara lain :

- a. Menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu yang lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- b. Pendidik membagi komunitas kelas menjadi kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai.
- c. Aturlah posisi kelompok-kelompok tersebut berbentuk huruf U. Upayakan kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan.
- d. Berikan kesempatan pada masing-masing kelompok untuk berdiskusi, mencari tahu jawaban yang cocok

- e. Setelah itu peserta didik masing-masing sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka peserta didik memulai pembelajaran dengan *Make a Match* kedua kelompok saling bergerak mereka mencari pasangan pertanyaan jawaban yang cocok.
- f. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.
- g. Peserta didik membacakan hasil dengan mempresentasikannya di depan kelas.
- h. Pendidik dan peserta didik kemudian menyimpulkan hasil dari mencari pasangan bersama-sama, apakah pasangan pertanyaan jawaban itu cocok.
- i. Setelah penilaian dilakukan, aturlah sedemikian peserta didik yang ada kembali ke tempat duduk.
- j. Dan terakhir menyimpulkan materi pelajaran bersama-sama.

Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya bagi peserta didik kelompok penilai. Mereka juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan jawaban. Berdasarkan kondisi inilah pendidik memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengkonfirmasi hal-hal yang mereka telah lakukan yaitu memasang pertanyaan jawaban dan melaksanakan penilaian.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang akan digunakan peneliti yaitu menurut pendapat Agus Suprijono, karena langkah-langkah tersebut dijelaskan secara rinci pada tahapan-tahapan serta kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam mengimplementasikan model kooperatif tipe *Make A Match*. Berikut ini penjabaran langkah-langkah model kooperatif tipe *Make A Match* menurut Suprijono (2015: 113-115) menjelaskan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* antara lain.

- a. Menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu yang lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- b. Pendidik membagi komunitas kelas menjadi dua kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban.
- c. Aturlah posisi kelompok-kelompok tersebut berbentuk huruf U. Upayakan kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan.
- d. Berikan kesempatan pada masing-masing kelompok untuk berdiskusi, mencari tahu jawaban yang cocok
- e. Setelah itu peserta didik masing-masing sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka peserta didik memulai pembelajaran dengan *Make a Match* kedua kelompok saling bergerak mereka mencari pasangan pertanyaan jawaban yang cocok.
- f. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.
- g. Peserta didik membacakan hasil dengan mempresentasikannya di depan kelas.
- h. Pendidik dan peserta didik kemudian menyimpulkan hasil dari mencari pasangan bersama-sama, apakah pasangan pertanyaan jawaban itu cocok.
- i. Setelah penilaian dilakukan, aturlah sedemikian peserta didik yang ada kembali ke tempat duduk.
- j. Dan terakhir menyimpulkan materi pelajaran bersama-sama.

Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya bagi peserta didik kelompok penilai. Mereka juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan jawaban. Berdasarkan kondisi inilah pendidik memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengkonfirmasi hal-hal yang mereka telah lakukan yaitu memasangkan pertanyaan jawaban dan melaksanakan penilaian

6. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Setiap model dalam kegiatan pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan menurut Suandayani (2015).

1. Kelebihan model pembelajaran *Make a Match* adalah :

Pembelajaran kooperatif model *Make a Match* memberikan manfaat bagi peserta didik diantaranya sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik,
- b. Karena ada unsur permainan sehingga pembelajaran menyenangkan,
- c. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik,
- d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi,
- e. Efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar. Berbeda dengan pembelajaran konvensional.

2. Kelemahan model pembelajaran *Make a Match* adalah :

Jika dilihat dari kelebihan yang ada, dapat disimpulkan menurut peneliti bahwa jika di dalam kelas terlalu banyak (di atas 30 peserta didik) akan muncul suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. Hal ini dapat diatasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan peserta didik., sebelum dimulai permainan. Tak ada gading yang tak retak, begitu pula pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini. Di samping manfaat yang dirasakan oleh peserta didik, pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mempunyai sedikit kelemahan yaitu:

1. Diperlukan bimbingan dari pendidik untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai peserta didik terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran
3. Pendidik perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
4. Pada kelas yang banyak (lebih dari 30 peserta didik per kelas) jika kurang bijaksana maka akan muncul suasana seperti pasar dengan keramaian yang tak terkendali. Tentu saja kondisi ini akan mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya. Hal ini bisa diantisipasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan peserta didik, sebelum dimulai permainan. Pada

dasarnya mengedalikan kelas itu tergantung bagaimana kita memotivasinya pada langkah pembukaan.

Berdasarkan pada kegiatan belajar mengajar penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, peserta didik nampak lebih aktif mencari pasangan kartu antara jawaban dan soal. Dengan pencarian kartu pasangan ini peserta didik dapat mengidentifikasi dan menceritakannya dengan sederhana dan jelas secara bersama-sama.

C. Hasil Belajar

Keberhasilan dalam belajar dapat di lihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Shofiya (2013) menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Dewi (2014), hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Kemudian menurut Suprijono (2015: 6-7) dalam bukunya yang mengutip pendapat Bloom, menjelaskan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Domain kognitif mencakup:
 - a. pengetahuan, ingatan (*knowledge*);
 - b. pemahaman, menjelaskan, meringkas (*comprehension*);
 - c. menerapkan (*application*);
 - d. menguraikan, menentukan hubungan (*analys*);
 - e. mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru (*synthesis*);
 - f. menilai (*evaluating*).
2. Domain afektif mencakup:
 - a. sikap menerima (*receiving*);
 - b. memberikan respon (*responding*);
 - c. menilai (*valuing*);
 - d. organisasi (*organization*);
 - e. karakterisasi (*characterization*).
3. Domain psikomotor mencakup:
 - a. yang mula-mula (*initiatory*);
 - b. sebelum rutin/sehari-harinya (*pre-routine*);

- c. sehari-hari (*rountinized*);
- d. Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Kemampuan tersebut mencakup pada ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Belajar itu sebagai suatu proses perubahan tingkah laku. Hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan yaitu ranah kognitif.

D. Kajian Penelitian yang Relevan

Model pembelajaran *Make A Match* ternyata efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh beberapa orang dalam penelitiannya dengan menggunakan model *Make A Match*. Berikut ini hasil penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen dalam proposal ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Minatul Maula, dkk. (2017) dengan judul penelitian “Perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD”. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa kelompok yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* materi mengenal lambang bilangan romawi lebih terdapat perbedaan terhadap hasil belajar dibandingkan kelompok yang pembelajarannya menggunakan dengan metode konvensional. Hal ini terbukti pada analisa akhir diperoleh, nilai $t_{hitung} = 4,72$ dan $db = 29$ dilihat pada tabel t pada $t_{0,05} = 1,699$ pada taraf signifikan 5% didapat $4,72 > 1,699$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka kelompok eksperimen terdapat

perbedaan, diperoleh rata-rata kelas eksperimen 86,25 lebih baik daripada rata-rata kelas kontrol 66,00. Kesimpulannya bahwa hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terdapat perbedaan hasil belajar dibandingkan pembelajaran dengan metode konvensional. Saran yang dapat peneliti sampaikan hendaknya pendidik dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* agar peserta didik tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Kd. Meta Dewi (2015) dengan judul penelitian “Perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 18 Pemecutan Tahun pelajaran 2014/2015. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar IPS peserta didik kelas V yang dibelajarkan menggunakan kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media grafis lebih besar dari peserta didik yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional ($78,08 > 73,63$). Hasil analisis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media grafis dengan peserta didik yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional ($t_{hitung} = 3,423 > t_{tabel} = 2,000$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media grafis terdapat perbedaan secara

signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 18 Pemecutan.

3. Penelitian yang dilakukan I Kd. Adi Wiguna (2015) dengan judul penelitian “Perbedaan model pembelajaran *cooperative tipe Make a Match* terhadap hasil belajar MATEMATIKA peserta didik kelas IV Di Gugus II Kecamatan Rendang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran matematika kelas IV di Gugus III Kecamatan Rendang Tahun Pelajaran 2014/2015. Hal ini ditunjukkan oleh $t_{hitung} = 3,203 > t_{tabel} = 2,021$ dan di dukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran tipe *Make A Match* yaitu 24,36 yang berada pada kategori tinggi dan peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu 21,06 yang berada pada kategori sedang maka diterima H_a .
4. Penelitian yang dilakukan Ni Made Suandayani Ari Putri (2015) dengan judul penelitian “Perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbasis media lingkungan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Gugus II Kecamatan Kuta Utara Tahun pelajaran 2012/2013”. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik uji-t. Berdasarkan hasil analisis

data diperoleh rata-rata kelompok eksperimen 1 = 24,7 > 2 = 19,3 kelompok kontrol. Lebih lanjut, melalui uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 4,354$ sedangkan dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = 70$ diperoleh $t_{tabel} = 2,000$ sehingga $t_{hitung} = 4,354 > t_{tabel} = (0,05,70) = 2,000$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara peserta didik yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* berbasis media lingkungan dengan peserta didik yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara Tahun Pelajaran 2014/2015. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* berbasis media lingkungan terdapat perbedaan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara Tahun pelajaran 2014/2015.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Hilda (2017) dengan judul penelitian “Perbedaan model *Make a Match* terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik kelas III Sd Negeri 1 Way Kandis Tahun pelajaran 2016/2017”. Berdasarkan hasil penelitian tentang perbedaan model *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun pelajaran 2016/2017 maka dapat di simpulkan bahwa: Ada perbedaan penggunaan model *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terdapat perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik. Dari penelitian tersebut, dapat dilakukan sebuah penelitian eksperimen yang menguji tentang perbedaan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Kartaraharja.

E. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting Sugiyono (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 peserta didik. Keberhasilan peserta didik dalam belajar diukur dengan hasil belajar yang diperoleh selama mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar. Perolehan hasil belajar kelas V pada tema 4 SD Negeri 3 Kartaraharja Kecamatan Tulang Bawang Udik masih belum cukup baik.



Gambar 1. Paradigma Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Y = Hasil belajar

→ = Perlakuan

(Sugiyono, 2012: 105)

Paradigma diatas menggambarkan bahwa pada penelitian ini khususnya dikelas V A akan dijadikan sebagai kelas yang akan diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan beberapa tahapan yaitu pertama akan diberikan pretest berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 item kemudian diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* setelah dilakukan perlakuan maka peserta didik diberi soal posttest sama seperti soal pretest dan dari hasil posttest akan terlihat perbedaan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar peserta didik.

Salah satu alasan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* adalah peserta didik dapat mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* peserta didik lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Disamping itu *Make A Match* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat serta berinteraksi dengan peserta didik yang menjadikan aktif dalam kelas. Model pembelajaran yang bervariasi akan mengatasi kejenuhan peserta didik sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran memiliki perbedaan terhadap tingkat pemahaman peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan yaitu melalui model pembelajaran kooperatif peserta didik tidak terlalu menggantungkan pada pendidik, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir

sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain. Melalui model pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menguji ide dan menerima umpan balik. Model pembelajaran kooperatif juga dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide lain.

Sedangkan keunggulan pembelajaran tipe *Make A Match* adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik, karena ada unsur permainan yang menyenangkan. Dapat juga meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. 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.

Sugiyono (2012: 96) menyebutkan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan pendapat ahli di atas penulis menganalisis bahwa hipotesis adalah pernyataan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui

penelitian. Untuk menguji ada atau tidak perbedaan antara variabel X “model pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match*”, dengan variabel Y “hasil belajar peserta didik”.

Berdasarkan hasil uraian tersebut maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas V pembelajaran tema 4 akan lebih tinggi setelah diterapkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, dibandingkan sebelum pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

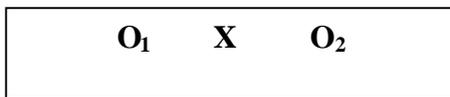
Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu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

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2012: 107) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Sedangkan menurut Martono (2012: 20) penelitian kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data, atau data berupa kata-kata atau kalimat yang dikonversi menjadi data yang berbentuk angka.

Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan design *pre-experimental design* terdiri dari tiga bentuk yaitu *time one-shot case studi design*, *one group pretest-posttest design* dan *intec-group comparison design*. Adapun jenis *design* yang dipilih dalam penelitian ini yaitu *one group pretest-posttest design*. Desain bentuk ini digunakan karena menggunakan satu kelompok

subjek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan kelompok tersebut diukur variabelnya.

Desainnya adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan :

O_1 : Hasil *pretest* peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran tipe *Make A Match*

O_2 : Hasil *posttest* peserta didik sesudah diterapkan model pembelajaran tipe *Make A Match*

X : Perlakuan menggunakan model pembelajaran tipe *Make A Match*

Sumber: Sugiyono, 2012:111

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Kartaraharja terletak di Jl. Ratu Pengadilan No. 1 Kartaraharja, Kecamatan Tulang Bawang Udik Kabupaten Tulang Bawang Barat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada 15 Januari 2018 di kelas V SD Negeri 3 Kartaraharja Kecamatan Tulang Bawang Udik.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 3 Kartaraharja Kecamatan Tulang Bawang Udik yang berjumlah 40 orang peserta didik. Populasi yang digunakan dikelas V A dengan jumlah 20 orang peserta didik. 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 (Sugiyono 2012: 117).

2. Sampel

Teknik sampel yang dipilih oleh peneliti yaitu teknik *simple random sampling* adalah suatu tipe *sampling probabilitas*, di mana peneliti dalam memilih sampel dengan memberikan kesempatan yang sama kepada semua anggota populasi untuk ditetapkan sebagai anggota sampel. Sampel menurut Sugiyono (2012: 118) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Sedangkan Menurut Arikunto (2012: 132) jika populasi kurang dari 100 lebih baik diambil sebagai penelitian populasi, sehingga sampel dalam penelitian ini adalah total populasi. Dengan demikian maka peneliti memberi hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel.

Demikian pedapat di atas, maka jumlah sampel dalam penelitian adalah keseluruhan dari jumlah populasi. Jumlah populasi sebanyak 20 orang peserta didik, sehingga dengan demikian peneliti mengambil 100% dari jumlah populasi atau penelitian populasi.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari 3 tahapan, yaitu prapenelitian, perencanaan, dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan prosedur penelitian tersebut, adalah:

1. Penelitan Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.

- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik di kelas.
2. Tahap Perencanaan
 - a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.
 - b. Menyiapkan instrumen penelitian.
 3. Tahap Pelaksanaan
 - a. Mengadakan *pretest*.
 - b. Melaksanakan penelitian di kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun.
 - c. Mengadakan *posttest*.
 - d. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
 - e. Membuat laporan hasil penelitian.

E. Variabel Penelitian

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

a. Variabel bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (X) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Model kooperatif tipe *Make A Match*”.

b. Variabel terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (Y) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik.

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

- a. Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah pembelajaran dimana peserta didik ditempatkan dalam kelompok belajar. Ada 2 kelompok belajar, yaitu yang pertama, sebagai kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua sebagai kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban.
- b. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada dri peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran dan mengetahui hasil belajar peserta didik dilakukanlah evaluasi setelah proses pembelajaran, dalam hal ini berupa kemampuan kognitif peserta didik. Perubahan yang terjadi dalm penelitian ini ada pada perubahan hasil belajar *Posttest* peserta didik yang signifikan.

2. Definisi operasional

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

1. Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan

atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan. *Make A Match* menjadikan peserta didik lebih percaya diri, berani, dan antusias terhadap pembelajaran yang berlangsung. Aktivitas pengajaran menggunakan *Make A Match* yaitu meliputi;

- a. Pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik,
- b. Peserta didik dibagi kedalam dua kelompok, yaitu kelompok a (pertanyaan), dan kelompok b (jawaban). Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan ke arah kelompok a(pertanyaan) dan kelompok b (jawaban).
- c. Pendidik membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok a dan kartu jawaban kepada kelompok b.
- d. Pendidik menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lainnya.
- e. Pendidik meminta semua kelompok a untuk mencari pasangannya di kelompok b. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, Pendidik meminta mereka melaporkan diri kepada kelompok penilai. Penilai mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- f. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Jika ada peserta didik yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri,
- g. Pendidik meminta agar setiap pasangan membacakan setiap pertanyaan dan jawaban yang ada. Dan kelompok penilai memperhatikan apakah pasangan itu cocok atau tidak,
- h. Terakhir, pendidik memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik yang berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui, bukti ketercapaian kemampuan tersebut dapat dilihat dari bentuk skor atau nilai yang berupa angka. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau

skor yang didapat peserta didik setelah mengerjakan tes. Berikut tabel patokan nilai hasil belajar peserta didik:

Tabel 3.1 Patokan nilai hasil belajar peserta didik

Nilai Angka 100	Nilai Huruf	Predikat atau keterangan
70-100	A	Baik Sekali
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
30-39	E	Gagal

Sumber: Daryanto 2015

Tes yang diberikan merupakan tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan ganda sebanyak 30 item. Jika peserta didik dapat menjawab 30 soal dengan benar maka nilai peserta didik yang diperoleh adalah 100. Nilai 100 ini didapat dari skor yang diperoleh atau dijawab benar dibagi dengan skor maksimum kemudian dikalikan dengan 100. Peserta didik dikatakan berhasil apabila telah mencapai seberapa besar pengaruh hasil belajar yang diamati pada penelitian ini pada ranah kognitif. Indikator yang dibuat juga disesuaikan dengan Kompetensi Inti pembelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes.

1. Tes

Tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberi tindakan, sedangkan tes akhir digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberi tindakan. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diukur 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.

H. 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 tes.

a. Instrumen Tes

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen pertama adalah tes hasil belajar (tes pilihan ganda), sesuai materi yang telah ditentukan yang diberikan kepada peserta didik pada akhir pembelajaran. Dalam mengumpulkan data penelitian ini menggunakan instrument tes. Menurut Sudijono dalam Sudaryono (2013: 40) tes ialah alat ukur atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian.

Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 30 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:

- a. *Stem* : suatu pertanyaan/pernyataan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.

- b. *Option* : sejumlah pilihan/alternatif jawaban.
- c. Kunci : jawaban yang benar/paling tepat.
- d. Distraktor/pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

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 instrument 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 pendidik untuk menyatakan apakah butir-butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.
4. Pengujian validitas tes menggunakan korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson, dengan rumus sebagai berikut:

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

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

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*.

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)

Sumber: Arikunto, 2012: 110

Kemudian dengan 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. Dalam pengujian uji validitas butir soal menggunakan *Microsoft Excel 2007*.

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.

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

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas

n = banyaknya butir soal

σ_1^2 = jumlah varians skor tiap item

σ_t^2 = varians total

Sumber: 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 tersebut adalah 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	Sendang
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto, 2012: 225

c. Uji Daya Pembeda Soal

Menganalisis daya pembeda soal artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam kategori tertentu. Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang kurang pandai (berkemampuan rendah).

Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda adalah.

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

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Sumber: Arikunto 2012: 248

Tabel 3.4 Kriteria daya pembeda yang digunakan sebagai berikut :

No.	Indeks Daya Pembeda	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

Sumber: Arikunto, 2012: 250

d. Taraf Kesukaran Soal

Untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *Microsoft Office Excel*. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh

Arikunto (2012:208) yaitu:

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

Keterangan :

P = Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes.

Kriteria penghitungan indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 3.5 Indeks Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran	Tingkat kesukaran
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, 2012: 260

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

Uji persyaratan analisis diperlukan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Beberapa teknik analisis data menuntut uji persyaratan analisis. Analisis varian mempersyaratkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan kelompok-kelompok yang dibandingkan homogen. Oleh karena itu analisis varian mempersyaratkan uji normalitas dan homogenitas data.

a. Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui data sebaran pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak maka harus melewati uji normalitas data.

Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2), menurut Sugiyono (2015: 241) yaitu :

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = *Chi-kuadrat* / normalitas sampel

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian apabila $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$

berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas data maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. uji homogenitas dilakukan dengan *One Way Anova*.

Tabel ringkasan Anova menurut Sugiyono (2015: 279), yaitu :

Tabel 3.6 ringkasan Anova

Sumber Variasi	Dk	Jumlah Kuadrat	MK	F_{hit}	F_{tabel}	Keputusan
Total	N-1	$\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}$	$\frac{JK_{total}}{N-1}$			
Antar Kelompok	m-1	$\sum \frac{(\sum x_i)^2}{n_i} - \frac{(\sum x)^2}{N}$	$\frac{JK_{antar}}{m-1}$	$\frac{MK_{antar}}{MK_{dalam}}$	$\alpha=0,05$	$f_{hit} > f_{tab}$
Dalam Kelompok	N-m	$\sum x^2 - \sum \frac{(\sum x_i)^2}{n_i}$	$\frac{JK_{dalam}}{N-m}$			Homogen

N = Jumlah seluruh anggota sampel

m = Jumlah kelompok sampel

Kriteria pengujian apabila $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$

maka homogen, dan sebaliknya apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$

maka tidak homogen.

2. Uji t

T-test adalah pengujian menggunakan distribusi t terhadap signifikansi perbedaan nilai rata-rata tertentu dua kelompok sample yang tidak berhubungan. Adapun kasus penelitian ini menggunakan uji beda paired sample T-test. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian pretest dan posttest. Uji beda digunakan untuk mengevaluasi perlakuan (*treatment*) tertentu pada satu sample yang sama pada dua priode pengamatan yang berbeda. Uji statistik untuk pengujian hipotesis berpasangan dinyatakan sebagai berikut Suhariyadi dan purwanto, (2012: 133):

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

$$SD = \sqrt{\text{variasi}}$$

$$\text{var}(s)^2 = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n ((x_2 - x_1))^2$$

keterangan :

t = nilai t hitung

\bar{D} = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2
 N = jumlah sample

Kriteria uji, apabila t hitung $>t$ tabel dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima dan sebaliknya apabila t hitung $<t$ tabel maka H_a ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji-t menunjukkan perbedaan melalui rumus tersebut yaitu terdapat perbedaan sebuah rata-rata hasil belajar peserta didik antara *pretest* dan *posttest* dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A match* kelas V SD Negeri 3 Kartaraharja.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diharapkan dapat dilakukan dalam mempelajari materi pembelajaran lain.

2. Bagi pendidik

Pembelajaran hendaknya menerapkan penggunaan model pembelajaran yang baru seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses belajar mengajar dikelas dapat tercapai.

3. Bagi kepala sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi Kepala Sekolah untuk melakukan kajian bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dan menerapkan berbagai model pembelajaran kooperatif.

4. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hilda, Dewi, Lilik Sabdaningtyas, and Sugiman. 2017 "Perbedaan Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPS". *Jurnal pedagogi*, 6.5.
(http://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=hilda=anifa&btnG=#d=gs_qabs&p=&u=%23p%3DkvnfdAL0mzMJ). Diakses pada tanggal 11 November 2017 pukul 09.30 WIB.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta:Jakarta.
- 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta:Jakarta.
- Artawa, I. G. R., & Suwatra, I. I. W. 2013. Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD di Gugus 1 KECAMATAN Selat. *Mimbar PGSD*,1.
(<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2146>). Diakses pada tanggal 11 November 2017 pukul 09.35 WIB.
- Suandayani, Ni Wyn Suniasih, and I. Wyn Wiarta. 2013. "Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match Berbasis Media Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Mimbar Pgsd* 1
(<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2594/2206>). Diakses pada tanggal 11 November 2017 pukul 10.00 WIB.
- Baharuddin. 2016. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Ar-Ruzz Media:Jogjakarta.
- Daryanto. 2015. *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta:Jakarta.
- Desta Tri Maharani, O., & Kristin, F. 2017. Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*. Wacana Akademik: *Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1).
(<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas/article/view/500/453>). Diakses pada tanggal 11 November 2017 pukul 11.00 WIB.
- Dewi, Kd Meta, I. Md Putra, And I. B. Surya Manuaba. 2015."Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 18 Pemecutan." *Mimbar Pgsd* 1
(<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2030>). Diakses pada tanggal 11 November 2017 pukul 11.05 WIB.

- Dewi, Rista Sumaryaning. 2014. *Analisis kompetensi pedagogik guru dalam pelaksanaan kurikulum 2013 pada pembelajaran tematik tema sehat itu penting kelas V di SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang tahun ajaran 2015/2016*. Diss. UIN Walisongo, 2016. Matematika Siswa Kelas IV Di Gugus III Kecamatan Rendang." *Mimbar Pgsd* 2.1
(<https://ejournal.uin.walisongo.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2031>).
Diakses pada tanggal 11 November 2017 pukul 11.10 WIB.
- Fajri, Nurul, Anwar Yoesoef, and Muhammad Nur. 2017. "Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *make a match*. Dengan Strategi *Joyful Learning* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTsN Meuraxa Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 1.1
(<https://ejournal.ilmiah.banda.aceh.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1121>)
Diakses pada tanggal 11 November 2017 pukul 12.00 WIB.
- Gagne, R.M. 2012. *The Condition of Learning and Theory of Instruction*. New York: Holt Rinerart & Winston.
(<https://ejournal.scholar.education.ac.id/9087>) Diakses pada tanggal 11 Juli 2018 pukul 08.00 WIB.
- Giani, G., Zulkardi, Z., & Hiltrimartin, C. 2015. Analisis Tingkat Kognitif Soal-Soal Buku Teks Matematika Kelas VII Berdasarkan Taksonomi Bloom. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 78-98.
(<https://ejournal.scholar.taksonomi.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1121>)
Diakses pada tanggal 11 November 2017 pukul 12.10 WIB.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Hasrawati. 2017. *Analisis Perangkat Pembelajaran Tematik Guru SD Negeri 242 Sapiro Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba*. Diss. UIN Alauddin. Makasar.
- Huda, Miftahul. 2016. *Cooperatice Learning*. Celeban Timur UH III/548. Pustaka Belajar: Yogyakarta.
- Kadir, Abd, and Hanun Asroah. 2015. *Pembelajaran Tematik*: Jakarta.
- Mahfud, Choirul. 2014. *Pendidikan Multikultural*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Mardati, A., & Wangid, M. N. 2015. Pengembangan media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* untuk kelas 1 SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120-132.
(<http://journal.make.match.ac.id/index.php/malihpeddas/article/view/4530>).
Diakses pada tanggal 11 November 2017 pukul 13.00 WIB.
- Martono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Rajawali: Jakarta.
- Maula, Minatul, and Rustopo Rustopo. 2017. "Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD." *Malih Peddas* 2.2
(<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas/article/view/500/453>). Diakses pada tanggal 15 November 2017 pukul 19.00 WIB.

- Mulyasa,E. 2017. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. PT Remaja Rosdakarya:Bandung.
- Mustari, Mohamad. 2015. *Manajemen Pendidikan*. Rajawali Pers:Jakarta
- Priyatno, Duwi. 2012. *Belajar Olah Data Dengan SPSS*:Yogyakarta.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran. Mengembangkan Profesional Guru*.Rajawali Pers:Jakarta.
- 2015. *Teori Pembelajaran Tematik Terpadu*. Rajawali Pers:Jakarta.
- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada:Jakarta
- Shofiya, A. R. 2013. Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Wonogiri Tahun Pelajaran 2012/2013. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 3(2).
(<http://journal.eduction.ac.id/index.php/malihpeddas/article/view/070/538>).
Diakses pada tanggal 15 November 2017 pukul 13.00 WIB.
- Slavin, R. 2013. Cooperative *Learning type Make A Match*. *The Clearing House*, 69(4), 200-24. Retrieved from (<http://www.jstor.org/stable/30550>).
Diakses pada tanggal 11 Juli 2018 pukul 14.00 WIB.
- Suandayani, Ni Made Ari Putri. 2015. "Perbedaan Model Pembelajaran Cooperative tipe *Make a Match* berbasis media lingkungan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Gugus II Kecamatan Kuta Utara Tahun ajaran 2012/2013'' *Mimbar PGSD* 2.1.
(<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1121>). Diakses pada tanggal 05 Desember 2017 pukul 12.00 WIB.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta:Bandung.
- _____ 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta:Bandung.
- Suhariyadi dan Purwanto S.K. 2012. *Statistika untuk ekonomi, pendidikan dan keuangan modern*.Slemba Empat: Jakarta
- Sudijono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Ombak:Yogyakarta
- Sudjana.2012. *Metode Penelitian*. PT RAJAWALI:Bandung
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar:Yogyakarta.
- Suryani, Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak:Yogyakarta.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)*. Pustaka Pelajar:Jakarta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang *Perlindungan Anak*. Pustaka Pelajar:Jakarta.

Wiguna, I. Kadek Adi, et al. 2015. "Perbedaan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di Gugus III Kecamatan Rendang." *Mimbar PGSD* 2.1.

(<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1121>). Diakses pada tanggal 16 November 2017 pukul 09.00 WIB.