

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN *MAKE A
MATCH* DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2
SEPUTIH SURABAYA LAMPUNG TENGAH
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

(Skripsi)

**Oleh
AULIA BAGAS PRATIKNA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRACT

COMPARISON OF INTEGRATED LEARNING LEARNING OUTCOMES USING COOPERATIVE LEARNING TOURNAMENT (TGT) TYPE AND MAKE A MATCH LEARNING MODEL BY WATCHING STUDENT LEARNING MOTIVATION OF CLASS VIII STATE SCHOOL 2 SEPUTIH SURABAYA CENTRAL LAMPUNG LESSON 2018/2019

**By
AULIA BAGAS PRATIKNA**

The purpose of this study is to find the difference of the results learn social class integrated and interaction between learning model and the motivation to study to study results on the subjects of social class integrated. Methods used in this study is the method cooperatively. all experimental approach. Population this research 118 the student with the sample of the 60 students. This research technique with clusters of random sampling. Through interviews, data collection techniques, observation, documents the test, and the survey. Testing hiptesis use the formula analysis variant two streets (anova) and independent. t-test two samples. The results of the analysis the data indicate there is a difference in of study result of the development of the integrated ips students who have the motivation to study high, is now being constructed and low on the kids who pembelajarannya use the model of learning cooperative attitude type teams games tournamen (TGT) with make a her first matches of. Based on the analysis obtained fhitung > ftabel or $204,731 > 3,18$ as well as the relative significance of $0.000 < 0.05$ and there is interaction between learning model and the motivation to study for the study on the subjects of integrated social class. Based on analysis of the obtained fhitung ftabel or $31,809 > 4,03$ as well as the relative significance of $0.000 < 0.05$.

Keywords: *learning outcomes, tournament games teams (TGT), the motivation to study, make a match.*

ABSTRAK

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN
MAKE A MATCH DENGAN MEMPERHATIKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 2 SEPUTIH SURABAYA
LAMPUNG TENGAH TAHUN
PELAJARAN 2018/2019**

Oleh
AULIA BAGAS PRATIKNA

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS Terpadu dan interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kooperatif dalam pendekatan eksperimen semu. Populasi penelitian ini 118 siswa dengan jumlah sampel 60 siswa. Teknik penelitian ini dengan *Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumen, tes, dan angket. Pengujian hipotesis menggunakan rumus analisis varian dua jalan (ANOVA) dan t-test dua sampel independen. Hasil analisis data menunjukkan ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan *Make A Match*. Berdasarkan analisis diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $204,731 > 3,18$ serta tingkat Signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ dan ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu. Berdasarkan analisis diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $31,809 > 4,03$ serta tingkat Signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$.

Kata Kunci: hasil belajar, *Teams Games Tournament* (TGT), Motivasi belajar, *Make A Match*.

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN *MAKE A
MATCH* DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2
SEPUTIH SURABAYA LAMPUNG TENGAH
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh
AULIA BAGAS PRATIKA

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul : **PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN *MAKE A MATCH* DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 SEPUTIH SURABAYA LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Nama : **Aulia Bagas Pratikna**

NPM : **1443031001**

Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Hi. Nurdin, M.Si
NIP. 19600817 198603 1 003

Drs. Tedi Rusman, M.Si
NIP. 19600826 198603 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi

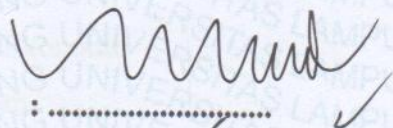
Drs. Tedi Rusman, M.Si
NIP. 19600826 198603 1 001

Drs. Tedi Rusman, M.Si
NIP. 19600826 198603 1 001

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

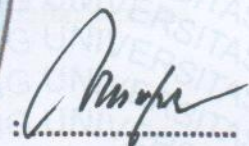
Ketua : Drs. Hi. Nurdin, M.Si


:

Sekretaris : Drs. Tedi Rusman, M.Si


:

**Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. Yon Rizal, M.Si**


:



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Maret 2019



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng
Bandar Lampung 35145
Telpon (0721) 704 624 *faximile* (0721) 704 624

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aulia Bagas Pratikna
NPM : 1443031001
Jurusan / Program Studi : Pendidikan IPS / Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Griya Gedong Meneng Indah Blok C3 No. 17

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali disebutkan didalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 1 April 2019



Aulia Bagas Pratikna
NPM. 1443031001

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Aulia Bagas Pratikna dilahirkan di Tulung Agung pada tanggal 04 Desember 1994 merupakan anak ke dua dari tiga bersaudara pasangan Bapak Sutikno dan Ibu Sindung Wristiati. Penulis berasal dari Sodo, Kecamatan Pakel, Kabupaten Tulung Agung, Provinsi Jawa Timur.

Berikut pendidikan formal yang pernah ditempuh.

1. SD Negeri 1 Pakel Tulung Agung lulus pada tahun 2008
2. SMP Jawaahirul Hikmah Tulung Agung lulus pada tahun 2011
3. MA Negeri Rejoso Jombang lulus pada tahun 2014
4. Pada tahun 2014 penulis diterima melalui jalur Mandiri pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung .

Pada tahun 2016 penulis mengikuti Kuliah Kerja Lapangan kemudian melaksanakan Praktek Profesi Kependidikan (PPK) di SMA Negeri 2 Negeri Besar dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sribasuki kecamatan Negeri Besar kabupaten Way Kanan pada tanggal 12 Juli sampai dengan 9 september 2017.

Motto

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagi kamu. Dan boleh jadi kamu mencintai sesuatu, padahal ia amat buruk bagi kamu. Allah Maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui”
(Al-Baqarah: 216)

Banyak kegegelan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah
(Thomas Alva Edison)

Apapun masalahnya, apapun kesulitannya tetap kerjakan dengan sebaik-baiknya disertai berdoa dan bersyukur
(Aulia Bagus Pratikna)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil alamin, segala Puji Bagi Allah SWT Dzat yang Maha Sempurna. Kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta dan kasih sayangku kepada:

Bapak dan Ibu Tercinta

Terimakasih atas segala cinta dan kasih sayang yang tak ternilai serta doa yang tak henti untuk menantikan keberhasilanku. Semoga Bapak dan Ibu selalu diberikan kesehatan serta kelak Allah menempatkan Bapak dan Ibu di salah satu Jannah-Nya. Aamiin

Paman dan Bibi Tercinta

Terimakasih atas segala kasih sayang selama saya kuliah di Universitas Lampung. Semoga Paman dan Bibi selalu diberikan kesehatan, Rezeki yang barokah, serta putra-putri yang sukses. Aamiin

Kakak, Adik dan Keluarga Besarku

Karena kalian aku bisa bersemangat belajar dan bercanda ria

Para Pendidik yang Ku Hormati

Atas bimbingan, nasehat, ilmu dan pembelajarannya sehingga saya dapat melihat dunia dengan ilmu dan mempunyai keberanian untuk menjalani hidup

Sahabat – sahabat ku

Menemaniku saat suka dan dukaku, memberi pengalaman serta menjadikan hari-hari yang ku lalui lebih berwarna dengan kebersamaan

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Perbandingan hasil belajar IPS terpadu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* dengan memperhatikan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah Tahun 2018/2019”**.

Sholawat beserta salam tetap tersanjung agungkan kepada junjungan kita nabi kita Rosululloh Muhammad *Shallallahu'alaihi wa sallam*. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan doa, bimbingan, Motivasi, kritik dan saran yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Untuk Itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih secara tulus kepada

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr Sunyono, M.Si selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan, Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.;
5. Bpk Drs. Tedi Rusman, M.Si. selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung ;
6. Bpk Drs. Tedi Rusman, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Pembimbing 2 terimakasih atas kesabaran, masukan dan bimbinganya yang telah bapak diberikan;
7. Bpk Drs. Nurdin, M.Si. selaku pembimbing akademik dan pembimbing 1 terimakasih atas arahan, bimbingan, nasehat dan ilmu yang telah bapak berikan;
8. Bpk Drs. Yon Rizal, M.Si. selaku dosen pembahas Skripsi terimakasih atas arahan, bimbingan, nasehat dan ilmu yang bapak berikan;
9. Bapak dan Ibu Dosen di Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya kepada penulis;
10. Kak Wardani dan Om Herdi terimakasih atas saran serta bantuan informasi yang diberikan sekali lagi terimakasih atas dukunganya;

11. Bapak Drs. Sunarjo, S.Pd. M.Pd selaku kepala sekolah SMP 2 Negeri Seputih Surabaya Lampung Tengah terimakasih telah mengijinkan melakukan penelitian di sekolah;
12. Bapak Drs. Widiyo, S.E selaku guru pamong, ibu Neneng terimakasih atas arahan, bimbingan, nasehat dan ilmu yang bapak berikan;
13. Seluruh siswa kelas VIII B dan VIII C terimakasih atas bantuanya sehingga penulis dapat menyelesaikan sekripsi dengan baik semoga kalian kedepannya juga bisa menjadi orang yang bisa membahagiakan kedua orangtua kalian dan menjadi orang yang bermanfaat buat orang lain;
14. Ayah dan Ibu, terimakasih banyak atas segala dukungan dan doanya yang terus dipanjatkan untuk keberhasilan anakmu ini, semoga ayah dan ibu selalu diberikan kesehatan agar dapat selalu mendoakan terus anak-anakmu agar menjadi orang orang yang sukses dunia akhirat aamiinn;
15. Kakak dan adikku yang tercinta terimakasih atas segala dukunganya dan doa-doa kalian untuk keberhasilanku;
16. Bapak Tarkono dan ibu Ratnawid terimakasih telah menyayangi dan merawat selama saya kuliah di Universitas Lampung;
17. Bapak Udin beserta keluarga terimakasih telah mengijinkan tinggal selama saya melakukan penelitian;
18. Sahabat terbaik grub touring, grub kontrakan merdeka (Budi santoso, Budiarto, Bayu, Ibnu, lutfi, Prabowo, Tofa) dan juga teman- teman angkatan 14 Tofa, Agus, Lutfi dan Ihsan terima kasih telah mau menjadi rekan saya menyusun sekripsi terimakasih buat semua bantuanya;

19. Teman seperjuanganku, Lutfi, Agus, Tofa, Ihsan terimakasih atas segala motivasi dan dukungan selama ini, walaupun tidak bisa mengenakan toga secara bersama-sama tapi semoga kita bisa sukses bersama-sama. Aamin
20. Teman-teman Riski Destria, Winda, Lutfi, Agus dan Riski Ika yang mengarahkan dan memahami saya selama saya mengolah data terimakasih buat semua bantuanya;
21. Rekan rekan Prodi Ekonomi 14 terimakasih juga buat semua bantuanya yang telah kalian berikan kepada saya;
22. Buat kakak tingkat dan adek tingkat seperti Erin dan Aldi terimakasih banyak atas bantuan dan dukunganya;
23. Keluarga KKN_KT kelurahan Sribasuki Wahyuni, Qudwah, Diana, Putu, Ulvi, Chichi, Fitri, Toni dan Angel terimakasih atas kebaikan kalian Selamat KKN sampai saat ini;
24. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka dan ucapan terimakasih. Namun demikian Penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Bandar Lampung, 1 April 2019
Penulis

Aulia Bagas Pratikna

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRACT	
ABSTRAK	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
RIWAYAT HIDUP	
MOTTO	
PERSEMBAHAN	
SARWACANA	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR GRAFIK	
DAFTAR LAMPIRAN	

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Perumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Kegunaan Penelitian	13
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	14

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka	16
2.1.1 Belajar	16
2.1.2 Hasil Belajar	25
2.1.3 Model Pembelajaran	29
2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif	32
2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	35

2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Make A Match</i>	41
2.1.7 Motivasi Belajar	43
2.1.8 Penelitian yang Relevan	45
2.2 Kerangka Pikir	48
2.3 Hipotesis	53

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	55
3.2 Desain Penelitian	56
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	57
3.3.1 Populasi	57
3.3.2 Sampel	57
3.4 Variabel Penelitian	58
3.5 Definisi Konseptual Variabel	59
3.6 Definisi Operasional Variabel	60
3.7 Teknik Pengumpulan Data	62
3.7.1 Wawancara	62
3.7.2 Observasi	62
3.7.3 Dokumentasi	62
3.7.4 Teknik Tes	62
3.7.5 Angket	63
3.8 Uji Persyaratan Instrumen	63
3.8.1 Uji Validitas	64
3.8.2 Uji Reliabilitas	66
3.8.3 Taraf Kesukaran	67
3.8.4 Daya Beda	68
3.9 Uji Persyaratan Analisis Data	69
3.9.1 Uji Normalitas	69
3.9.2 Uji Homogenitas	70
3.10 Teknik Analisis Data	71
3.10.1 T-Tes Dua Sampel Independen	71
3.10.2 Analisis Varians Dua Jalan	73
3.11 Pengujian Hipotesis	74

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian	79
4.1.1 Identitas Sekolah	79
4.1.2 Visi Sekolah	79
4.1.3 Misi Sekolah	80
4.1.4 Keadaan Guru dan Karyawan	80
4.1.5 Sarana Sekolah	81
4.1.6 Keadaan Siswa	81
4.1.7 Proses Belajar dan Pembelajaran	82
4.1.8 Kegiatan Ekstrakurikuler	82

4.2	Deskripsi Data	83
4.2.1	Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen (Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>)	83
4.2.2	Deskripsi Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol (Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT))	89
4.2.3	Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Terpadu di Kelas Eksperimen (Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>).....	95
4.2.4	Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Terpadu Kelas Kontrol (Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>)	102
4.3	Pengujian Persyaratan Analisis Data	109
4.3.1	Uji Normalitas	109
4.3.2	Uji Homogenitas	110
4.4	Hasil Belajar IPS Terpadu pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	111
4.5	Pengujian Hipotesis	112
4.5.1	Pengujian Hipotesis 1	113
4.5.2	Pengujian Hipotesis 2	115
4.5.3	Pengujian Hipotesis 3	116
4.5.4	Pengujian Hipotesis 4	117
4.5.5	Pengujian Hipotesis 5	119
4.5.6	Pengujian Hipotesis 6	123
4.6	Pembahasan	124
4.7	Keterbatasan Peneliti	144

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	146
5.2	Saran	149

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ujian Semester Genap Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun 2017/2018	5
2. Penilaian Kelompok	39
3. Hasil Penelitian yang Relevan	45
4. Desain Penelitian	57
5. Definisi Operasional Variabel	60
6. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Test dan Angket	65
7. Tingkat Besarnya Reliabilitas	67
8. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Instrumen Soal	67
9. Hasil Perhitungan Daya Beda Instrumen Soal	69
10. Rumus Unsur Persiapan Anava Dua Jalan	74
11. Daftar Sarana SMP Negeri 2 Seputih Surabaya	81
12. Keadaan Siswa SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019	82
13. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Pada Kelas Eksperimen	84
14. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Sedang pada Kelas Eksperimen.....	87
15. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Pada Kelas Kontrol	90
16. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Sedang pada Kelas Kontrol	93
17. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Terpadu Pada Kelas Eksperimen ...	96
18. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Terpadu Pada Kelas Kontrol	102
19. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar untuk Motivasi Belajar Rendah pada Kelas Kontrol	107
20. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kelas eksperimen dan kelas kontrol	109
21. Hasil Uji Homogenita	110
22. Peningkatan Hasil Belajar IPS Terpadu pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	112
23. Hasil Pengujian Hipotesis 1	113
24. Hasil Pengujian Hipotesis 2	115
25. Hasil Pengujian Hipotesis 3	116
26. Hasil Pengujian Hipotesis 4	118
27. Hasil Pengujian Hipotesis 5	119
28. Hasil Pengujian Hipotesis 6	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Penempatan Siswa pada Meja Turnamen	38
2. Kerangka Pikir	55
3. <i>Profile Plots</i>	124

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Tingkat Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	85
2. Tingkat Motivasi Belajar Kelas Kontrol	91
3. Hasil Belajar IPS Terpadu Kelas Eksperimen	97
4. Hasil Belajar IPS Terpadu Kelas Kontrol	103
5. Hasil Belajar IPS Terpadu Pada Kelas Kontrol (TGT)	128
6. Hasil Belajar IPS Terpadu Pada Kelas Eksperimen (<i>Make a Match</i>)	129
7. Motivasi Belajar IPS Terpadu Pada Kelas Kontrol	142
8. Motivasi Belajar IPS Terpadu Pada Kelas Eksperimen.....	143

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Daftar Nama Guru SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah
2. Daftar Nama Siswa Kelas VIII B (*Teams Games Tournament (TGT)*)
3. Daftar Nama Siswa Kelas VIII C (*Make A Match*)
4. Daftar Pembagian Kelompok Kelas VIII B (Kontrol)
5. Daftar Pembagian Kelompok Kelas VIII C (Eksperimen)
6. Silabus
7. RPP (Kelas Kontrol)
8. RPP (Kelas Eksperimen)
9. Kisi-kisi Angket
10. Angket
11. Kisi-kisi Soal Post Test
12. Soal Post Test
13. Kunci Jawaban Soal Post Test
14. Hasil Uji Validitas Angket (Uji Coba)
15. Reliabilitas Angket
16. Hasil Uji Validitas Soal Post Tes (Uji Coba)
17. Reliabilitas Soal Post Test
18. Taraf Kesukaran Soal Post Test
19. Daya Beda soal Post Test
20. Daftar Hasil Angket Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kelas VIII B (Kontrol)
21. Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Terpadu untuk Motivasi Belajar Tinggi Kelas VIII B (Kontrol)
22. Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Terpadu untuk Motivasi Belajar Sedang Kelas VIII B (Kontrol)
23. Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Terpadu untuk Motivasi Belajar Rendah Kelas VIII B (Kontrol)
24. Daftar Hasil Angket Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kelas VIII C (Eksperimen)
25. Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Terpadu untuk Motivasi Belajar Tinggi Kelas VIII C (Eksperimen)
26. Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Terpadu untuk Motivasi Belajar Sedang Kelas VIII C (Eksperimen)
27. Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Terpadu untuk Motivasi Belajar Rendah Kelas VIII C (Eksperimen)

28. Uji Normalitas
29. Uji Homogenitas
30. Hipotesis 1
31. Hipotesis 2
32. Hipotesis 3
33. Hipotesis 4
34. Hipotesis 5
35. Hipotesis 6
36. Hasil Uji
37. Surat Izin Penelitian

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan senantiasa menjadi perbincangan di dunia dalam dimensi waktu dan tempat. Terlebih lagi pada era globalisasi ini, pendidikan sangat penting untuk menjalani kehidupan. Tanpa adanya pendidikan, manusia tidak memiliki kualitas untuk maju dan berkembang sesuai dengan cita-cita menuju sejahtera. Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan salah satunya dengan meningkatkan mutu pendidikan. Melalui pendidikan yang baik dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu membangun bangsa ke arah yang lebih baik. Seperti tertuang dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003: Pasal 3 tentang sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Melalui pendidikan tercipta generasi yang memiliki karakter dan daya pikir yang baik sehingga dapat menyejahterakan dirinya, keluarga dan negara. Tujuan pendidikan adalah untuk pemahaman dan mengembangkan karakter pada diri seorang anak sehingga menjadi memiliki kualitas yang lebih baik. Cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang baik adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan pembelajaran yang tepat dan baik akan mampu memberikan pencapaian suatu proses pembelajaran secara aktif sehingga akan tercapai hasil yang baik.

Saat ini pendidikan dihadapkan pada beberapa persoalan. Beberapa persoalan tersebut antara lain berkaitan dengan rendahnya ketersediaan sarana pembelajaran, motivasi, mutu proses dan hasil pembelajaran. Persoalan tersebut salah satunya disebabkan oleh rendahnya kreativitas dan dedikasi guru dalam menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pembelajaran dilakukan dengan tahapan-tahapan yaitu tahapan perencanaan, tahapan pembuatan perangkat pembelajaran termasuk memilih pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran serta tahapan evaluasi. Tahapan-tahapan pembelajaran tersebut saling berkaitan sehingga tidak bisa berdiri sendiri.

Guru mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu. Sebagai pengelola kegiatan pembelajaran harus mampu menerapkan model pembelajaran yang bervariasi

kepada siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar IPS Terpadu. Dikarenakan sistem pendidikan saat ini menuntut siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya mentransfer ilmu yang dimilikinya melainkan juga dapat memotivasi, memberi inspirasi dan membimbing siswa agar mencapai hasil belajar yang optimal, sehingga siswa tidak mengalami depresional seperti kebosanan, mengantuk, frustrasi bahkan antipati terhadap mata pelajaran IPS Terpadu.

Hasil belajar merupakan hal sangat penting sebagai indikator keberhasilan belajar. Bagi seorang guru, hasil belajar siswa merupakan pedoman evaluasi bagi keberhasilan belajar siswa. Seorang guru dapat dikatakan berhasil apabila lebih dari separuh jumlah siswa (60%-75%) telah mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan. Sedangkan bagi siswa, hasil belajar merupakan sarana informasi yang berguna untuk mengukur tingkat kemampuan atau keberhasilan belajarnya, apakah mengalami perubahan yang bersifat positif maupun perubahan yang bersifat negatif.

Djamarah (2010: 97) yang mengatakan tingkat keberhasilan siswa sebagai berikut:

1. Istimewa/Maksimal : Seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali/Optimal : Sebagian besar (76% sampai dengan 99%) bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
3. Baik/Minimal : Bahan pelajaran dikuasai siswa hanya 60% sampai dengan 75% saja.
4. Kurang : Bahan pelajaran dikuasai siswa kurang dari 60%.

Kurikulum yang saat ini diterapkan di SMP Negeri 2 Seputih Surabaya menghendaki bahwa suatu pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori, dan fakta tetapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal

sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi, dan sintesis. Untuk itu guru harus bijaksana dalam menentukan suatu model yang sesuai sehingga dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Namun, di sekolah masih sering kita jumpai proses pembelajaran yang menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber informasi sehingga dikelas siswa hanya diam, duduk, mendengarkan, menghafal, mencatat semua informasi yang disampaikan oleh guru. Proses seperti ini membuat siswa kurang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran tersebut karena siswa cenderung bosan dan siswa kurang bisa mengembangkan diri serta sukar untuk benar-benar memahami materi karena siswa cenderung cepat lupa dari apa yang telah disampaikan oleh guru.

Proses pembelajaran yang baik hendaknya memposisikan siswa sebagai subjek yang aktif dalam mencapai informasi, sedangkan guru sebagai fasilitator yang mengorganisir belajar ke dalam bentuk yang mudah dipahami oleh siswa. Jadi informasi yang didapat siswa dapat lebih mudah diterima oleh siswa. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.

SMP Negeri 2 Seputih Surabaya merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang ada di Lampung Tengah. Peneliti tertarik melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Seputih Surabaya, khususnya pada kelas VIII, untuk mengetahui proses belajar mengajar yang berlangsung dan dampak pembelajaran terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa di sekolah tersebut. Selain itu, hendak dikaji model pembelajaran yang bersifat *student centered* dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan wawancara dengan guru bidang studi IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 2 Seputih Surabaya bahwa proses belajar mengajar masih menempatkan guru sebagai sumber informasi dan siswa sebagai pendengaran dan pencatatan. Hal ini mengakibatkan materi yang diberikan guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa, maka diperoleh nilai rata-rata mata pelajaran IPS Terpadu yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Ujian Semester Genap Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun 2017/2018

No	Kelas	Nilai < 78	Nilai ≥ 78	Jumlah Siswa
1	VIII A	20	8	28
2	VIII B	18	12	30
3	VIII C	23	7	30
4	VIII D	20	10	30
Siswa		81	37	118
Persentasi (%)		68,38%	31,62%	100%

Sumber : Arsip Nilai Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018

Berdasarkan Tabel 1 kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS Terpadu yang ditetapkan di SMP Negeri 2 Seputih Surabaya adalah 78.

Data yang ada pada tabel tersebut, terlihat bahwa hasil belajar IPS yang diperoleh siswa dalam hasil Ujian Semester Genap masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yaitu <78. Hal ini dapat terlihat dari persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 31,62% (37 siswa) sedangkan yang belum mencapai KKM sebesar 68,38% (81 siswa), menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai hasil belajar yang diinginkan. Menurut Djamarah (2010:97) apabila bahan pelajaran yang dikuasai kurang dari 60% maka keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah. Artinya masih terdapat beberapa siswa yang belum mampu menguasai mata pelajaran IPS Terpadu sehingga rata-rata hasil belajar yang diperoleh tidak dapat mencapai KKM.

Belum optimalnya hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya disebabkan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*), guru bersikap aktif sedangkan siswanya pasif sehingga proses pembelajaran kurang melibatkan para siswa baik secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran demikian membuat sebagian besar siswa kurang termotivasi. Kondisi ini ditunjukkan dengan jumlah siswa yang bertanya sangat sedikit, kurang adanya keberanian untuk berpendapat yang berbeda dengan pendapat guru, siswa cenderung bersikap pasif, dan merasa cukup menerima materi yang telah dipersiapkan oleh guru dalam pembelajaran. Situasi dan kondisi pembelajaran tersebut berpengaruh pada tingkat motivasi belajar dan pencapaian peningkatan pemahaman siswa yang rendah. Berdasarkan observasi dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS Terpadu masih sangat rendah, yaitu hanya

31,62% dari jumlah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Seputih Surabaya yang memiliki motivasi belajar terhadap mata pelajaran IPS Terpadu.

Keberhasilan siswa dalam belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan salah satunya adalah motivasi belajar. Sehingga siswa dapat belajar dengan semangat untuk mengapai cita-cita masing-masing siswa. Motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam belajar (Endang Sri Astuti, 2010:67).

Suprijono (2001 : 163) memaparkan indikator motivasi belajar yang dinyatakan oleh Hamzah B. Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah, dapat diketahui motivasi belajar siswa yang kurang dilihat dengan banyak siswa yang kurang tertarik mengerjakan tugas-tugas yang di dapat dalam proses belajar dan masih banyaknya siswa yang mudah putus asa saat mendapatkan masalah dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dengan tidak mudahnya berputus asa jika mendapat masalah dalam proses pembelajaran seperti sering bertanya jika siswa tidak mengerti atau masih ragu-ragu, dapat mempertahankan pendapatnya jika ada debat atau bertukar

pikiran dengan sesama teman. dilihat dari hasil pelajaran IPS Terpadu di atas maka motivasi belajar kurang dari apa yang di harapkan.

Berdasarkan pemikiran di atas serta melihat hasil belajar siswa yang belum optimal, maka perlu perubahan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar yang sudah seharusnya mulai diterapkan di sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan proses pembelajaran tersebut adalah dengan mengubah metode pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan siswa lebih aktif dan guru hanya sebagai pemantau dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan dalam proses pembelajaran yang di dalamnya siswa dikondisikan untuk bekerja sama di dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain. Hal ini senada dengan pendapat Bern dan Erickson (2001:5) "*Cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) merupakan pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar".

Strategi pembelajaran kooperatif beranjak dari dasar pemikiran "*setting better together*" yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif di mana siswa dapat memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Dalam

pembelajaran kooperatif, guru hanya berperan sebagai fasilitator atau hanya sebagai penggerak siswa untuk menggali informasi dari berbagai sumber sehingga wawasan yang diperoleh siswa lebih luas. Pada penelitian ini, peneliti akan menerapkan dua model pembelajaran yakni model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada dua kelas. Pemilihan kedua model tersebut karena dianggap mampu memberikan peningkatan hasil belajar IPS Terpadu.

I Nyoman Sadu (2010:29 - 30) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diawali dengan (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa. (2) guru menyajikan informasi kepada siswa dengan demonstrasi atau bacaan. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (3) guru membantu siswa dalam setiap kelompok agar melakukan kegiatan secara efisien. (4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar. (5) Fase evaluasi, pada fase ini merupakan ciri khas tipe ini dengan melaksanakan pertandingan permainan tim atau *Teams Games Tournament* (TGT), pada fase ini siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan materi yang telah dipelajari lewat pertandingan permainan tim dengan menjawab soal-soal yang tertulis pada kartu soal di meja turnamen. (6) Memberikan penghargaan, pada fase ini diberikan penghargaan kepada kelompok dan individu dengan skor terbaik.

Berbeda dengan *Make A Match* Komalasari (2010:83 – 84) menyatakan model pembelajaran diawali (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. (2) Siswa mendapat satu buah kartu. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. (3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban). (4) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya dan seterusnya. (5) Guru menyuruh siswa untuk menyimpulkan materi.

Kedua model pembelajaran tersebut memiliki kelemahan dan kelebihan serta memiliki langkah yang berbeda. Untuk mengetahui model pembelajaran yang tepat sehingga dapat diterapkan pada pembelajaran IPS Terpadu dan

memperoleh hasil belajar yang diharapkan, penulis berkeinginan menerapkan kedua model pembelajaran tersebut di kelas penelitian dan melihat hasil belajar IPS Terpadu siswa SMP Negeri 2 Seputih Surabaya kemudian membandingkan hasilnya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang lebih efektif digunakan sebagai strategi dalam proses pembelajaran IPS Terpadu serta meningkatkan hasil belajar siswa dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Berdasarkan uraian tersebut maka akan dikaji lebih lanjut tentang, **“Perbandingan hasil belajar IPS terpadu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* dengan memperhatikan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah Tahun 2018/2019”**.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS Terpadu siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM karena motivasi siswa untuk belajar masih rendah.
2. Guru masih menjadi sumber informasi yang dominan.
3. Siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.
4. Siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Siswa kurang antusias mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini membatasi pada kajian perbandingan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* dengan memperhatikan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah Tahun 2018/2019.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang diteliti pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model *Make A Match*?
2. Apakah hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi?
3. Apakah hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang?

4. Apakah hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah?
5. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu?
6. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*.
2. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan *Make A Match* dalam

hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

3. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dibandingkan dengan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang.
4. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dibandingkan dengan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.
5. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu.
6. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

1.6 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memberikan wawasan khusus tentang penelitian yang menekankan pada penerapan media pembelajaran yang berbeda pada mata pelajaran IPS Terpadu.

- b. Untuk melengkapi dan memperkaya khasanah keilmuan serta teori yang sudah diperoleh melalui penelitian sebelumnya.
- c. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut bagi peneliti lainnya.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan kualitas pembelajaran yang ditunjukkan oleh keberhasilan belajar siswa.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran tentang alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu.
3. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan wawasan untuk meningkatkan semangat belajar melalui model pembelajaran yang melibatkan siswa secara lebih optimal

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah :

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah hasil belajar, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* serta motivasi belajar.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII semester ganjil.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2018/2019

5. Ilmu Penelitian

Termasuk kedalam ruang lingkup pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Belajar

Djamarah (2002:13) ini belajar juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur yaitu jiwa dan raga. Gerak tubuh yang nampak harus sejalan dengan proses jiwa untuk memperoleh perubahan. Perubahan yang didapatkan itu bukan perubahan fisik saja, tetapi juga perubahan jiwa dengan sebab masuknya kesan-kesan yang baru. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar adalah perubahan yang berpengaruh terhadap tingkah laku seseorang. Hal ini senada dengan Slameto (2003:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hamalik (2008:29), mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak

terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Belajar adalah suatu kegiatan yang kita lakukan untuk memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan (Djamarah, 2006:15).

Dimiyati (2009:42) prinsip-prinsip belajar itu adalah sebagai berikut:

1. Perhatian dan motivasi

Tanpa adanya perhatian tidak mungkin akan terjadi sebuah proses belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang, tanpa adanya motivasi seseorang tidak dapat melakukan kegiatan dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu, dengan perhatian dan motivasi maka siswa akan melakukan proses belajar atau membiasakan diri dengan belajar dengan baik, sehingga ia dapat memperoleh hasil yang ia inginkan.

2. Keaktifan

Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampakkan keaktifan. Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati.

3. Keterlibatan langsung/berpengalaman

Belajar haruslah dilakukan sendiri oleh siswa, belajar merupakan proses mengamati, dan belajar tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain.

4. Pengulangan

Prinsip belajar yang menekankan perlunya pengulangan barangkali yang paling tua adalah yang dikemukakan oleh teori *Psikologi Daya*. Menurut teori ini belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan sebagainya.

5. Tantangan

Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya. Bahan belajar yang baru, yang banyak mengandung masalah yang perlu dipecahkan membuat siswa tertantang untuk mempelajarinya.

6. Balikan dan penguatan

Untuk memperoleh balikan penguatan bentuk-bentuk perilaku siswa yang memungkinkan di antaranya adalah dengan segera mencocokkan jawaban dengan kunci jawaban, menerima kenyataan terhadap skor/nilai yang dicapai, atau menerima teguran dari guru/orang tua karena hasil belajar yang jelek.

7. Perbedaan individual

Setiap siswa memiliki karakteristik sendiri-sendiri yang berbeda satu dengan yang lain. Kesadaran bahwa dirinya berbeda dengan siswa lain, akan membantu siswa menentukan cara belajar dan sarana belajar bagi dirinya sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, belajar adalah suatu proses dalam menemukan perubahan dari dalam diri seseorang, baik berupa tingkah laku, keterampilan, maupun pengetahuan dari hasil interaksi dengan lingkungan yang akan menciptakan hasil yang disebut hasil belajar yang dapat diukur melalui sistem penilaian tertentu. Perubahan-perubahan tersebut terjadi dengan tahapan-tahapan tertentu dan berlangsung dalam waktu yang relative lama dan perubahan tersebut dapat terjadi karena adanya usaha yang disengaja dengan melaksanakan prinsip-prinsip dalam pembelajaran.

2.1.2 Teori Belajar

Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana siswa belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks suatu pembelajaran. Ada beberapa teori belajar diantaranya yaitu teori belajar behavioristik, konstruktivistik, humanistik dan teori belajar sosial. Teori belajar behaviorisme hanya berfokus pada aspek objektif diamati pembelajaran, teori belajar konstruktivistik untuk siswa agar

mengemukakan gagasannya sendiri, teori belajar humanistik untuk memanusiakan manusia, dan teori belajar sosial menekankan pada hakekat sosiokultural dari pembelajarannya. Berikut penjelasan mengenai teori-teori belajar :

a. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Teori belajar Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat, proses belajar juga lebih dianggap sebagai suatu proses yang bersifat mekanistik dan otomatis tanpa membicarakan apa yang terjadi selama itu di dalam diri siswa yang belajar (Aunurrahman, 2009 : 39)

Behaviorisme melihat bahwa belajar adalah merupakan perubahan tingkah laku. Ciri yang paling mendasar dari aliran behaviorisme adalah bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi adalah berdasarkan paradigma stimulus dan respon, yaitu suatu proses yang memberikan respon tertentu terhadap sesuatu yang datang dari luar.

Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang

dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Hal lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu pula bila respon dikurangi/ dihilangkan (*negative reinforcement*) maka respon juga semakin kuat. Berdasarkan pemaparan tersebut, model pembelajaran *Make A Match*, dimana guru memberikan stimulus berupa topik atau materi yang direspon oleh siswa dalam bentuk interaksi bersama pasangannya untuk menyelesaikan tugas dengan menggunakan berbagai sumber belajar.

b. Teori Belajar Konstruktivistik

Pembelajaran konstruktivisme adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Dalam proses belajarnya pun memberi kesempatan pada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Para ilmuwan yang mendukung pada teori konstruktivistik adalah

Graselfeld, Bettencourt, Matthews, Piaget, Driver dan Oldham. Piaget dalam Siregar (2014:39) mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalamannya, proses pengalaman berjalan secara terus menerus dan setiap kali terjadi rekonstruksi karena adanya pemahaman yang baru.

Teori pembelajaran konstruktivisme yang merupakan pandangan terbaru di mana pengetahuan akan dibangun sendiri oleh pembelajar. Berdasarkan pengetahuan yang ada pada mereka, makna pengetahuan, sifat-sifat pengetahuan dan bagaimana seseorang menjadi tahu dan berpengetahuan, menjadi perhatian penting bagi aliran konstruktivisme.

Berdasarkan pemaparan tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki karakteristik yang berhubungan dengan teori konstruktivisme karena dalam teori ini menekankan siswa untuk mengemukakan gagasan dengan bahasa dan caranya sendiri, untuk mengemukakan pengalaman sehingga siswa lebih kreatif dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Teori Belajar Humanistik

Herpratiwi (2009 : 38) mengemukakan Teori belajar humanistik adalah proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Meskipun teori ini sangat menekankan pentingnya isi dari proses belajar, dalam kenyataan teori ini lebih banyak berbicara

tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa adanya, seperti apa yang bisa kita amati dalam dunia keseharian. Teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya) dapat tercapai.

Teori belajar humanistik memiliki tujuan belajar untuk mengaktualisasikan diri, belajar akan dianggap berhasil jika siswa memahami lingkungannya dan dirinya sendiri yang kemudian siswa mampu mencapai aktualisasi diri dengan baik dan semua proses tersebut bermula dari diri manusia itu sendiri.

Teori ini menekankan pada proses yang dialami oleh siswa itu sendiri yang harus memahami lingkungannya dan dirinya sendiri, sehingga lambat laun mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Berdasarkan pemaparan tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* memiliki karakteristik yang berhubungan dengan teori humanistik. Hal ini karena, pada teori humanistik siswa dikatakan berhasil apabila telah memahami dirinya sendiri dan lingkungannya, pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dituntut untuk mampu bekerjasama dengan anggota kelompok yang lain, sehingga dapat membagikan peran secara merata dan adil.

d. Teori Belajar Kognitivisme

(Baharuddin, 2007 : 89) menyatakan aliran kognitif memandang kegiatan belajar bukan sekedar stimulus dan respons yang bersifat mekanistik, tetapi lebih dari itu, kegiatan belajar juga melibatkan kegiatan mental yang ada di dalam individu yang sedang belajar.

Jean Piaget dalam Riyanto (2010 : 121) menyatakan salah seorang penganut aliran kognitif yang kuat, bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan, yakni:

- a. Asimilasi (pengintegrasian)
Proses asimilasi adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak siswa.
- b. Akomodasi
Akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru.
- c. Equilibrasi
Equilibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

Jean Piaget dalam Riyanto (2010 : 126) menyatakan penerapan prinsip teori kognitif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa di dorong untuk menemukan sendiri pengetahuan itu melalui interaksi spontan dengan lingkungannya.
- 2) Memusatkan perhatian kepada berfikir atau proses mental anak, dan tidak sekedar kepada hasilnya.
- 3) Maklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. Karena faktor ini sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Perbedaan-perbedaan ini mencakup kemampuan intelektual, kepribadian serta kebutuhan akan sukses, *locus of control* dan gaya berfikir (gaya kognitif).

Teori Kognitivisme memandang bahwa setiap siswa memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan dengan jalan berinteraksi secara terus menerus dengan lingkungannya untuk memecahkan masalah dan menemukan sesuatu yang berguna bagi

dirinya agar siswa benar-benar memahami dan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya. Berdasarkan pemaparan tersebut, model pembelajaran *Make A Match* memiliki karakteristik yang berhubungan dengan teori Kognitivisme. Hal ini karena, teori ini siswa dituntut untuk dapat bekerja sama dengan baik serta dapat mengerti jawaban atau soal dari kuis-kuis yang akan dijawab.

b. Teori Belajar Sosial

Teori belajar sosial dikembangkan oleh Vigotsky. Teori Vigotsky menekankan pada hakekat sosiokultural dari pembelajaran (Trianto, 2007 : 29). Berdasarkan teori Vygotsky maka dalam kegiatan pembelajaran hendaknya siswa memperoleh kesempatan yang luas untuk mengembangkan zona perkembangan proximalnya atau potensinya melalui belajar dan berkembang. Pembelajaran harus terdapat bantuan untuk memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan permasalahan, bantuan itu dapat diberikan dalam bentuk contoh, pedoman dan bimbingan orang lain atau teman sebaya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* memiliki karakteristik yang sama dengan teori Vigotsky karena dalam teori ini perkembangan siswa dapat dikembangkan melalui bimbingan orang lain atau teman sebaya. Kedua model pembelajaran ini sama-sama membutuhkan bimbingan dari orang lain seperti guru dan teman sebaya melalui belajar secara berpasangan atau berkelompok. Pada

pelaksanaannya untuk melakukan tahap-tahap pelaksanaan baik model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* sama-sama secara berkelompok.

2.1.2 Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Hamalik (2008 : 31) menyatakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Senada dengan Sudjana (dalam Y. Padmono, 2002 : 37) menyatakan: Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa atau mahasiswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Dengan demikian hasil belajar menunjukkan perubahan dari sebelum menerima pengalaman belajar dengan setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar menunjukkan perubahan yang berupa penambahan, peningkatan dan penyempurnaan perilaku. Dimiyati dan Mudjiono (2013 : 3) menyatakan “hasil belajar merupakan hasil

dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Hamalik (2008 : 49) menyatakan “hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan

Bloom dalam Mulyono (2001 : 38) menyatakan, ada tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu.

1. Ranah Kognitif, terdiri dari enam jenis perilaku diantaranya pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah Afektif, terdiri dari lima perilaku yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah Psikomotorik, terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan dan kreativitas.

Berdasarkan uraian para ahli di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan dan hasil akhir yang dimiliki seorang siswa dari suatu proses belajar yang mencakup kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik. Hasil belajar dijadikan tolok ukur keberhasilan tujuan pembelajaran dan siswa dikatakan berhasil dalam belajar jika setelah mengikuti proses pembelajaran maka terdapat perubahan tingkah laku dalam diri siswa yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Caroll (dalam Sudjana 2009 : 40) menyatakan terdapat lima faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: (1) bakat siswa; (2) waktu yang tersedia bagi siswa; (3) waktu yang diperlukan guru untuk menjelaskan materi; (4) kualitas pengajaran; dan (5) kemampuan siswa. Sementara Munadi (dalam Rusman. T, 2013 : 124) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2003 : 54), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

1. Faktor intern, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor ini dibedakan menjadi tiga yaitu:
 - a. Faktor Jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh.
 - b. Faktor Psikologis yang meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - c. Faktor Kelelahan
2. Faktor ekstern yaitu faktor yang ada di luar individu, terdiri dari:
 - a. Faktor Keluarga
Meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor Sekolah
Meliputi metode mengajar, kurikulum relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
 - c. Faktor Masyarakat
Meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan.

Dari pendapat di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi dua faktor utama, yaitu faktor dari dalam siswa itu

sendiri seperti kesehatan, kesiapan, minat, motivasi dan cita-cita dan faktor dari luar siswa (eksternal) seperti keluarga, sekolah dan masyarakat. Apabila faktor internal dan eksternal siswa baik, maka akan menunjang pencapaian hasil belajar siswa.

Cara mengukur keberhasilan proses pembelajaran dibagi atas beberapa tingkatan taraf sebagai berikut :

- a. istimewa/maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
- b. baik sekali/optimal, apabila sebagian besar bahan pelajaran dapat dikuasai 76%-99%.
- c. baik/minimal, apabila bahan pelajaran hanya dikuasai 60%-75%.
- d. kurang, apabila bahan pelajaran yang dikuasai kurang dari 60% (Djamarah, 2006 : 107).

Sehubungan dengan hal di atas, hasil pengajaran dikatakan betul-betul baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa. Dalam hal ini guru akan senantiasa menjadi pembimbing dan pelatih yang baik bagi para siswa yang akan menghadapi ujian. Guru harus mempertimbangkan berapa banyak dari yang diajarkan itu akan masih diingat kelak oleh subjek belajar, setelah lewat satu minggu, satu bulan, satu tahun dan seterusnya.
- b. Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya (Sardiman, 2008 : 49).

Suatu pengajaran disebut berhasil baik jika pelajaran itu membangkitkan proses belajar yang berdaya guna dan aktif. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Pada sisi guru tindakan pembelajaran diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Pada sisi siswa, hasil belajar merupakan

berakhirnya puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2004 : 11).

2.1.3 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan urutan yang logis.

Sebagaimana yang dijelaskan Sudrajat (dalam Suryani dan Leo, 2012 : 8) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Masih terkait dengan model pembelajaran, Syaiful Sagala (dalam Suryani dan Leo, 2012 : 8) menyatakan, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Joyce dan Well (Mudjiono dan Dimiyati, 2006 : 109) berpendapat bahwa model pengajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (suatu rencana jangka panjang), merancang bahan-bahan pengajaran, dan membimbing pengajaran di kelas atau yang lain. Model pengajaran Joyce dan Well didasarkan atas beberapa pertimbangan sebagai berikut:

- a. Meletakkan tekanan yang seimbang pada guru dan siswa, dalam kegiatan belajar mengajar kedua pihak sama-sama aktif.
- b. Dapat didemonstrasikan dan dipelajari dalam waktu yang singkat.
- c. Dapat dijadikan bekal bagi calon guru untuk membangun model pengajaran sendiri di kemudian hari.

Model belajar pembelajaran disusun untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Moedjiono dan Dimiyati (2006 : 109) menyatakan bahwa ciri-ciri model pembelajaran sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2. Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
4. Memiliki perangkat bagian model yang dinamakan;
 - a) Urutan langkah pengajaran atau sering disebut dengan istilah sintaks
 - b) Prinsip reaksi
 - c) Sistem sosial
 - d) Sistem pendukung.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dijelaskan bahwa ciri-ciri model pembelajaran itu merupakan satu kesatuan yang dijadikan pedoman untuk merancang dan menciptakan suatu program pembelajaran yang efektif. Di dalamnya terdapat rangkaian atau urutan pembelajaran yang memiliki dampak dari terapan model pembelajaran itu sendiri.

1. Macam-macam Model Pembelajaran

Sudjana (2008 : 26) mengemukakan bahwa ada banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran tersebut antara lain terdiri dari:

- 1) Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa;

- 2) Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran.
- 3) Model pembelajaran kuantum pembelajaran yang dirancang dari berbagai teori atau pandangan psikologi kognitif dengan menyingkirkan hambatan belajar melalui penggunaan cara dan alat yang tepat, sehingga siswa dapat belajar secara mudah dan alami
- 4) Model pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik. Pembelajaran ini merupakan model yang mencoba memadukan beberapa pokok bahasan
- 5) Model pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Fokusnya tidak banyak pada apa yang sedang dikerjakan siswa tetapi pada apa yang siswa pikirkan selama mereka mengerjakannya.

2. Pemilihan Model Pembelajaran

Pembelajaran efektif memerlukan perencanaan yang baik dan matang. Pada kenyataannya dilapangan, seorang guru memilih model pembelajaran atas dasar guru merasa bisa menjalankan atau melaksanakan model pembelajaran seperti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran *Make A Match*. Guru merasa terbantu untuk menyampaikan materi dengan dilakukan kedua model yang dipilih, siswa merasa termotivasi untuk belajar setelah menggunakan model pembelajaran tersebut.

2.1.4 Model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata kooperatif dan pembelajaran yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni, 2007 : 15). Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2011 : 204) yang mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang.

Slavin (Isjoni, 2007 : 12) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sejalan dengan pendapat Slavin (Isjoni, 2007 : 44) menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang menempatkan siswa belajar dalam kelompok yang beranggotakan 4-6 siswa dengan tingkat kemampuan atau jenis kelamin atau latar belakang yang berbeda.

Sedangkan Solihatin dan Raharjo (2007 : 4) menyatakan bahwa pada dasarnya pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu proses pembelajaran secara kolaboratif dalam sebuah kelompok

yang terdiri dari empat orang atau lebih, masing-masing anggotanya memiliki kesempatan dan tanggung jawab yang sama untuk mencapai tujuan bersama. Dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap kelompok itu sendiri.

Slavin (dalam Trianto, 2010 : 61) menyatakan bahwa terdapat tiga hal prinsip utama dalam Pembelajaran Kooperatif:

- 1 Penghargaan kelompok, yang akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan.
- 2 Tanggung jawab individual, bermakna bahwa suksesnya kelompok tergantung pada belajar individual semua anggota kelompok. Tanggung jawab ini terfokus dalam usaha membantu yang lain dan memastikan setiap anggota kelompok telah siap menghadapi evaluasi tanpa bantuan yang lain.
- 3 Kesempatan yang sama untuk sukses, bermakna bahwa siswa telah membantu kelompok dengan cara meningkatkan belajar mereka sendiri.

Ibrahim (dalam Trianto, 2010 : 66 – 67) menyatakan bahwa terdapat enam langkah utama atau fase pokok dalam penerapan Pembelajaran Kooperatif:

- 1) Fase 1, menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
- 2) Fase 2, menyajikan informasi. Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
- 3) Fase 3, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
- 4) Fase 4, membimbing kelompok bekerja dan belajar. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas-tugas mereka.
- 5) Fase 5, evaluasi. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
- 6) Fase 6, memberikan penghargaan. Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa pembelajaran kooperatif harus berpatok pada tiga prinsip. Adanya penghargaan kelompok, tanggung jawab individual, dan kesempatan yang sama untuk sukses. Dan yang kedua bahwa pembelajaran dapat dikategorikan pembelajaran kooperatif apabila terdapat enam langkah utama atau fase pokok seperti yang telah dipaparkan di atas. Penyampaian tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, dan memberikan penghargaan.

Suryani dan Agung (2012 : 81) menyatakan bahwa manfaat pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama dan bersosialisasi.
- b. Melatih kepekaan diri, empati melalui variasi perbedaan sikap dan perilaku selama bekerja sama.
- c. Mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri.
- d. Meningkatkan motivasi belajar, harga diri dan sikap perilaku positif sehingga dengan pembelajaran kooperatif peserta didik akan tahu kedudukannya dan belajar untuk saling menghargai satu sama lain.
- e. Meningkatkan prestasi belajar dengan meningkatkan prestasi akademik, sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit.

Suryani dan Agung (2012 : 83 - 84) menyatakan, bahwa ada banyak keuntungan dengan penerapan pembelajaran kooperatif, di antaranya sebagai berikut.

- a. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial.
- b. Memungkinkan para siswa saling belajar, mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan.
- c. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial.
- d. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
- e. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.
- f. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga dewasa.
- g. Berbagi keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktikkan.

- h. Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.
- i. Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif.
- j. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.
- k. Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat yang dirasakan lebih baik.

Penerapan pembelajaran kooperatif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sebenarnya dapat membantu guru dalam mencapai keberhasilan pembelajaran di beberapa aspek. Namun, keberhasilan tersebut juga tergantung pada usaha setiap anggotanya. Setiap anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya masing-masing, sehingga tugas selanjutnya dalam kelompok dapat dilakukan dan interaksi yang terjadi antar siswa akan lebih intensif. Interaksi yang intensif tersebut dapat dipastikan dengan komunikasi antar siswa berjalan dengan baik. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan tipe *Make A Match*, siswa mampu meningkatkan hasil belajar dengan memanfaatkan kelebihan yang dimiliki, saling mengisi kekurangan dengan siswa lain, dan menghargai perbedaan yang ada.

2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Komalasari (2013 : 67) menyatakan bahwa model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor

sebaya, dan mengandung unsur permainan. Sedangkan Slavin (2005 : 163) mengemukakan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Rusman (2011 : 224 - 225) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang (siswa) yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS pada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompoknya yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Berdasarkan pendapat di atas, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kelompok yang menuntut siswa bekerja sama secara aktif dan sportif di dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen, guna memahami materi pelajaran serta bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang

diberikan guru dalam suasana permainan yang diturnamenkan, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan tidak cepat bosan.

Slavin (2001 : 166 - 167) menyatakan bahwa, langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* ada lima tahap, yaitu: tahap presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

1. Presentasi di kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game*, karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2. Tim/kelompok

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari hasil akademik, jenis dan rasa atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* dan turnamen. Pada tahap ini siswa belajar bersama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas dan soal yang diberikan. Siswa diberikan kebebasan untuk belajar bersama dan saling membantu dengan teman dalam kelompok untuk mendalami materi pelajaran. Selama belajar kelompok, guru berperan sebagai fasilitator dengan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam penyelesaian tugas, serta memandu berfungsinya kelompok belajar.

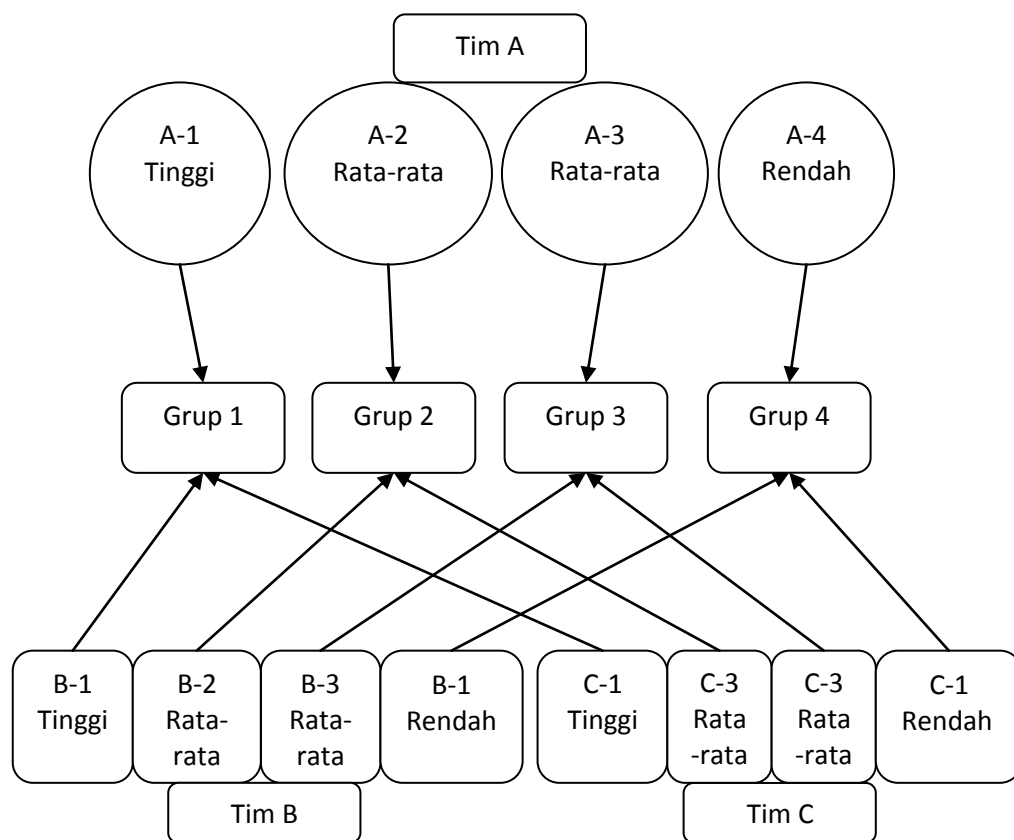
3. Permainan (*Game*)

Pertanyaan dalam *game* dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disampaikan guru pada presentasi kelas untuk menguji pengetahuan siswa yang telah diperoleh. *Game* dimainkan di atas meja dengan tiga atau empat orang siswa (sesuai jumlah kelompok), perwakilan setiap kelompok. Setiap siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu.

4. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen biasanya dilakukan tiap akhir pekan atau akhir subbab. Turnamen diikuti oleh semua siswa. Tiap-tiap siswa akan ditempatkan di meja turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara. Jadi, dalam satu meja

turnamen akan diisi oleh siswa-siswa homogen (kemampuan setara) yang berasal dari kelompok yang berbeda.



Gambar 1. Penempatan siswa pada meja turnamen.

Berdasarkan gambar 1, siswa dengan tingkat kemampuan (kognitif) tinggi akan ditempatkan pada meja turnamen 1, siswa dengan tingkat kemampuan sedang akan ditempatkan pada meja turnamen 2 dan 3, dan siswa dengan tingkat kemampuan rendah akan ditempatkan pada meja nomor 4. Namun pengelompokan tersebut dibuat sedemikian rupa agar siswa tidak mengetahuinya. Tiap meja turnamen diberikan satu lembar permainan, satu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan.

Permainan dimulai dengan perwakilan setiap kelompok mengambil kartu bernomor. Siswa di setiap kelompok yang mendapat kartu dengan nomor tertinggi menjadi pembaca pertama. Pembaca adalah siswa yang membacakan pertanyaan pada saat turnamen berlangsung. Sedangkan siswa lainnya yang berada di kanan atau kirinya menjadi penantang I dan penantang II. Penantang I adalah rekan pembaca dalam satu kelompok, yang dapat menjawab pertanyaan yang dibacakan, apabila pembaca tidak dapat menjawabnya. Begitupula penantang II adalah rekan pembaca dan penantang I dalam satu kelompok, yang dapat menjawab pertanyaan yang dibacakan apabila, penantang I melewatinya.

Perhitungan poin

Apabila turnamen telah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnamen selanjutnya dilakukan oleh guru. Selanjutnya, poin-poin tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman tim untuk dihitung rata-rata skor kelompoknya. Untuk menghitung rata-rata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

5. rekognisi tim

Tim yang mencapai skor rata-rata berdasarkan kriteria tertentu akan mendapatkan penghargaan khusus, seperti sertifikat yang menarik atau menempatkan foto anggota tim mereka di ruang kelas.

Tabel 2. Penilaian Kelompok

Skor Kelompok	Kriteria Penghargaan
40	Tim Terbaik (Good Team)
45	Tim Sangat Baik (Great Team)
50	Tim Super (Super Team)

(Sumber: Trianto, 2010: 87)

Berbeda dengan, Rusman (2012 : 224) mengemukakan permainan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan seluruh siswa dari semua tingkatan kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai *review* materi pembelajaran.

Sesuai pendapat ahli di atas, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pelaksanaannya memiliki prosedur yang harus dijalankan, yaitu mulai dari membagi siswa menjadi beberapa kelompok, penempatan siswa sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, lalu melakukan permainan dalam turnamen dengan menjawab soal-soal pada kartu bernomor berdasarkan aturan yang telah ditetapkan, selanjutnya mengisi lembar skor, merekognisi tim dengan memberikan penghargaan kepada tim berdasarkan skor yang diperoleh, dan terakhir melakukan penilaian.

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kekurangan dan kelebihan, begitupula dengan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Taniredja (2012 : 72 - 73) menyatakan kelebihan dan kekurangan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

1) Kelebihan:

- a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
- c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil.
- d. Motivasi belajar siswa bertambah.
- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- g. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

2) Kekurangan:

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan apabila guru tidak dapat mengelola kelas.

2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Suyatno (2009 : 72) mengungkapkan bahwa model *Make A Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie, 2003 : 27). Model *Make A Match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Selanjutnya, Komalasari (2010 : 85) menyatakan bahwa pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan. Sedangkan Huda (2012 : 135) menyatakan bahwa *Make A Match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan. Permainan tersebut dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan dan melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Komalasari (2010 : 83 – 84) menyatakan langkah-langkah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut:

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

Kelebihan dan kelemahan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* Miftahul Huda (2013 : 253 - 254) menyatakan bahwa :

1. Kelebihan model pembelajaran tipe *Make A Match* antara lain:

1. dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik
2. karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan
3. meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
4. efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
5. efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

2. Kelemahan media *Make A Match* antara lain:

1. jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang;
2. pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya
3. jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan
4. guru harus hati-hati dan bijaksana saat member hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu
5. menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan pendapat di atas, Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran kelompok yang memiliki langkah-langkah yang harus dilaksanakan secara sistematis, pelaksanaannya diawali dengan tahap persiapan, pembagian kartu pertanyaan atau jawaban, mencari dan menemukan pasangan, pemberian penghargaan, dan penyimpulan. Adapun kelemahan dan kelebihan dalam model ini sangat berkaitan dengan langkah-langkah yang dilaksanakan sesuai aturannya.

2.1.7 Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam belajar Endang Sri Astuti (2010 : 67). Motivasi belajar sangat erat sekali hubungannya dengan perilaku siswa disekolah. Motivasi belajar dapat membangkitkan dan mengarahkan peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang baru. Bila pendidik membangkitkan motivasi belajar anak didik, maka mereka akan memperkuat respon yang telah dipelajari (TIM Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007 : 141).

Sedangkan, Hamalik (2011 : 161) menyatakan bahwa motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar siswa. belajar tanpa adanya motivasi kiranya akan sangat sulit untuk berhasil. Sebab, seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh

kebutuhannya. Segala sesuatu yang menarik motivasi orang lain belum tentu menarik motivasi yang lain selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhannya (Djamarah, 2008 : 148).

Suprijono (2001 : 163) memaparkan indikator motivasi belajar yang dinyatakan oleh Hamzah B. Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Hamzah B. Uno (2011 : 23), mengatakan bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor-faktor seperti berikut:

1. Faktor intrinsik
hasrat dan keinginan untuk berhasil dan dorongan kebutuhan untuk belajar, harapan akan cita-cita.
2. Faktor ekstrinsiknya
adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Pendapat yang hampir sama juga disampaikan oleh Dimiyati (2010 : 97 - 100) yang menyatakan bahwa unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain:

- (1) cita-cita atau aspirasi siswa
- (2) kemauan siswa
- (3) kondisi siswa
- (4) kondisi lingkungan siswa
- (5) unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran
- (6) upaya guru dalam membelajarkan siswa.

Berdasarkan teori-teori di atas, motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri siswa (intrinsik) dan dari luar diri siswa (ekstrinsik) untuk melakukan sesuatu. Motivasi instrinsik meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan untuk belajar, dan harapan akan cita-cita siswa. Sedangkan motivasi ekstrinsik yang

meliputi adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan belajar yang menarik, dan adanya upaya guru dalam membelajarkan siswa.

2.1.8 Penelitian Yang Relevan

Untuk membandingkan hasil penelitian penulis dengan penelitian terdahulu makadi bawah ini penulis akan menuliskan beberapa penelitian relevan yang adakaitannya dengan pokok masalah.

Tabel 3. Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul	Kesimpulan
1.	Endang Hariyati (2013) (jurnal)	Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Assisted Individualization</i> (TAI) dan <i>Probkem Based Learning</i> (PBL) pada prestasi belajar matematika ditinjau dari <i>Multiple Intelligences</i> siswa SMP kabupaten Lampung Timur tahun pelajaran 2012/2013	Uji keseimbangan menunjukkan bahwa kelompok TAI, PBL dan konvensional dalam keadaan yang seimbang yaitu $F_{obs} = 2,81$ dan $2F_{tabel} = 3,00$ sehingga F_{obs} dengan demikian H_0 diterima. Pada model pembelajaran (A), <i>multiple intelligences</i> (B) dan interaksi (AB) hasil bahwa masing-masing H_0 ditolak. Hal ini menandakan bahwa ada perbedaan efek penggunaan model pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika, ada perbedaan efek antara kategori <i>multiple intelligences</i> terhadap prestasi belajar matematika, serta ada interaksi antara model pembelajaran dengan <i>multiple intelligences</i> terhadap prestasi belajar matematika.

Tabel 3. Penelitian yang Relevan (Lanjutan 1)

No	Penulis	Judul	Keterangan
2.	Maryati (2013) (Skripsi)	Peningkatan motivasi, aktivitas, dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) di kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Tengah	Pelaksanaan pembelajaran Model TGT dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa. Siswa kelas X.1 yang memiliki motivasi tinggi pada siklus I yaitu 1 siswa (4,35%), siklus II 14 siswa (51,85%), dan siklus III 25 orang (86,21%). Sedangkan di kelas X.2, pada siklus I 2 siswa (9,09%), siklus II 16 siswa (61,54%), dan siklus III 24 siswa (85,19%). Aktivitas siswa meningkat setiap siklusnya, siswa kelas X.1 yang memiliki aktivitas tinggi pada siklus I adalah 1 siswa (4,35%), siklus II 14 siswa (51,85%), dan siklus III 25 siswa (86,21%). Pada kelas X.2, siklus I 2 siswa (9,09%), siklus II 16 siswa (61,54%), dan siklus III 23 siswa (85,19%).
3.	Winda Purnama Sari (2014) (jurnal)	Perbandingan Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match dengan Snowball Throwing ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Ranah Kognitif pada Materi Pembelajaran Sistem Hormon Manusia di SMA Negeri 1 Kasihan.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model Make a Match dengan Snowball Throwing. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis gain skor dengan uji-t berpasangan, untuk motivasi belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,830 > 2,064$) sedangkan untuk hasil belajar ranah kognitif siswa diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,274 > 2,064$). Motivasi dan hasil belajar ranah kognitif

Tabel 3. Penelitian yang Relevan (Lanjutan 2)

No	Penulis	Judul	Keterangan
		Siswa Kelas XI IPS	siswa yang pembelajarannya menggunakan model Make a Match lebih baik dibandingkan dengan model Snowball Throwing. Rata-rata gain skor motivasi belajar siswa model Make a Match adalah 3,560 sedangkan rata-rata gain skor model Snowball Throwing adalah 1,200 ($3,560 > 1,200$). Rata-rata gain skor hasil belajar ranah kognitif siswa model Make a Match adalah 4,760, sedangkan rata-rata gain skor model Snowball Throwing adalah 3,080 ($4,760 > 3,080$).
4.	Muji Aprilia Fitriani (2013) (skripsi)	Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Tipe Problem Based Instruction Dan Make A Match (Studi pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sumberjaya Lampung Barat T.P 2012/2013)	Ada perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa dengan perlakuan model pembelajaran <i>problem based instruction</i> dan model pembelajaran <i>make a match</i> dengan Sig. $0,016 < 0,05$. Sedangkan hasil keefektifan adalah 1,02 yang artinya penggunaan model <i>problem based instruction</i> lebih efektif dibandingkan model <i>make a match</i> .
5.	Darmawati (2016) (jurnal)	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tourment (TGT) Dan aktivitas setting lingkungan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VI SD Negeri 2 Rambah kabupaten Rokan Hulu	Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa thitung ($2,304 >$ ttabel ($1,687$) α $0,05$ dan $dk = 44$, yang berarti tolak H_0 . Dapat pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan model kompensional. Perbedaan ini signifikan dengan $\alpha = 0,05$ dimana ttabel = $1,687$ dan thitung $2,304$, jadi thitung $>$ ttabel ($2,304 > 1,687$). disimpulkan hasil belajar siswa yang menggunakan model

Tabel 3. Penelitian yang Relevan (Lanjutan 3)

No	Penulis	Judul	Keterangan
6.	Izuddin Syarif (2012) (jurnal)	Pengaruh model Blended Learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK Negeri 1 Paringin Balangan	Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara motivasi dan prestasi belajar siswa yang menggunakan model blended learning dan siswa yang menggunakan model face-to-face learning, ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa yang signifikan akibat penerapan model blended learning, dan tidak terdapat interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari nilai sig. output (P) 0,045 yang berada dibawah 0,05 (α).

2.2 Kerangka Pikir

Penelitian ini menggunakan 3 variabel dalam pelaksanaannya yang terdiri dari variabel independen, variabel dependen, dan variabel moderator. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (X1) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (X2). Variabel dependen adalah hasil belajar IPS Terpadu (Y) dan Variabel moderator adalah motivasi belajar (Z).

1. Dua jenis model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan tipe *Make A match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki konsep pembelajaran dimana siswa dituntut untuk bisa saling tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam belajar. Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa belajar secara berpasangan. Model pembelajaran ini mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Penerapan kedua model pembelajaran tersebut diduga terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik membangun pengetahuan berdasarkan pengetahuan awal kemudian memadukannya dengan pengetahuan dan pengalaman baru yang didapatkannya. Jadi perolehan pengetahuan ini bukan pemindahan dari guru langsung ke siswa, namun siswa tersebut yang harus aktif membangun pengetahuannya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan berusaha dengan kemampuan yang dimilikinya untuk memiliki skor yang lebih tinggi. Hal ini peneliti menduga, hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, yang Menggunakan model pembelajaran tipe

Teams Games Tournament (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran tipe *Make A Match*.

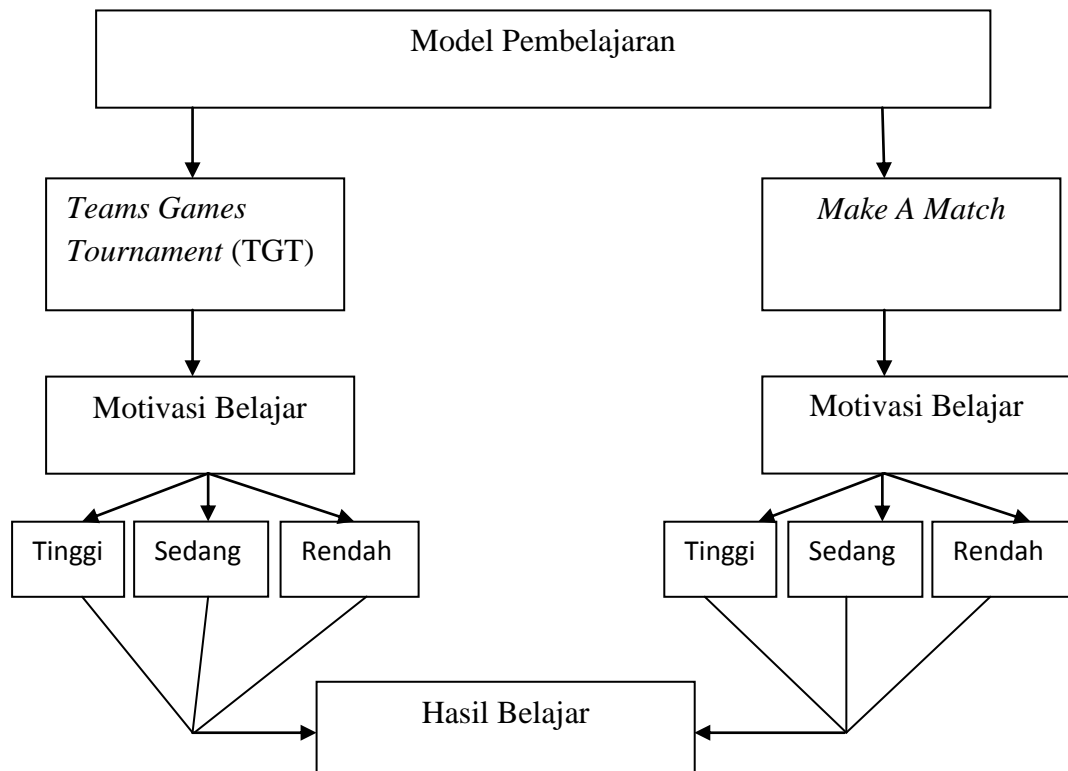
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini mengacu pada teori belajar *Behaviorisme* dimana di dalam teori belajar *Behaviorisme*, hadiah dan hukuman masih dipandang sebagai hal yang penting diperhatikan dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar sedang akan lebih tinggi aktivitas belajarnya karena ia menganggap dirinya belum mampu dan belum memahami materi secara baik sehingga hal ini akan memicu semangat dan kesungguhannya dalam mempelajari materi. Jika siswa menginginkan kelompoknya mendapatkan hasil yang baik ketika mencari pasangan atau menemukan jawaban sesuai dengan pertanyaan, maka ia akan berusaha mendorong temannya untuk mempelajari materi bersama sehingga penguasaan materinya akan lebih baik dan pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang maksimal. Hal ini peneliti menduga, hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang, yang menggunakan model pembelajaran tipe *Make A Match* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
4. Model pembelajara kooperatif tipe *Make A Match* menuntut siswa untuk aktif dalam mencari pasangan soal atau jawaban, siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan malas untuk mencari pasangan, menciptakan kegaduhan saat pembelajaran sehingga banyak waktu yang terbuang, selain itu adanya siswa yang malu untuk berpasangan pada

lawan jenis. Padahal jika dilakukan dengan baik model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* akan memberikan hasil yang baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini peneliti menduga, hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

5. Desain penelitian ini dirancang untuk menyelidiki pengaruh keefektifan antara dua model pembelajaran yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS Terpadu. Dalam penelitian ini diduga bahwa ada pengaruh yang berbeda dengan adanya motivasi belajar pada siswa. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa di tuntut untuk aktif dan dapat menyelesaikan masalah secara berkelompok serta guru hanya bersifat sebagai fasilitator saja. Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* siswa di tuntut untuk aktif mencari pasangan jawaban atau soal dengan waktu yang telah ditentukan.
6. Keberhasilan proses belajar sangat berpengaruh dengan motivasi belajar siswa itu sendiri. siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memiliki hasil atau nilai lebih tinggi dan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah akan memiliki hasil atau nilai yang lebih rendah. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi sedang akan memiliki hasil yang sedang/biasa. Peneliti menduga bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS

Terpadu siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

2.3 Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.
2. Hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*.
3. Hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki motivasi belajar Sedang, yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
4. Hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
5. Ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.
6. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah yang pembelajarannya

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen dapat dikontrol secara ketat (Sugiyono, 2013:107). Penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada dua atau sampel yang berbeda atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2013:57). Analisis komparatif dilakukan dengan cara membandingkan antara teori satu dengan teori yang lain, dan hasil penelitian satu dengan penelitian lain. Melalui analisis komparatif ini peneliti dapat memadukan antara teori satu dengan teori yang lain, untuk mereduksi bila dipandang terlalu luas (Sugiyono, 2013:93).

Penelitian eksperimen yang sebenarnya harus dapat mengontrol semua sumber yang dapat mempengaruhi validitas. Prinsip ekuivalen antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol harus melalui prosedur random sedangkan dalam penelitian pendidikan yang berlangsung di kelas

sangat sulit melakukan hal ini karena dalam penelitian ini akan dipilih dua subjek yang sudah ada kemudian memberikan perlakuan eksperimental. Berdasarkan hal tersebut, penelitian eksperimen ini bertujuan untuk meneliti pengaruh dari perlakuan atau tindakan terhadap suatu kelompok tertentu dibandingkan kelompok lain menggunakan perlakuan berbeda.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini bersifat eksperimental semu (*quasi eksperimental desain*) dengan pola *treatment by level design* penelitian kuasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu, namun pada variabel moderator (motivasi belajar) digunakan pola *treatment by level design* karena dalam hal ini hanya model pembelajaran yang diberi perlakuan terhadap hasil belajar. Bentuk penelitian ini banyak digunakan dibidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia (Sukardi, 2003:16).

Cluster random sampling yaitu pengambilan sample yang dilakukan secara acak berdasarkan kelompok. Pada penelitian ini kelas VIII B melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai kelas kontrol disebut variabel bebas (X1) sedangkan kelas VIII C melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai kelas eksperimen disebut variabel eksperimental (X2). Variabel ketiga dalam penelitian ini disebut variabel terikat yaitu hasil belajar dan ditambah variabel

moderator yaitu motivasi belajar. Desain penelitian digambarkan sebagai berikut.

Tabel 4. Desain Penelitian

Model pembelajaran (A) Motivasi belajar (B)	<i>Teams Games Tournament (TGT) (A₁)</i>	><	<i>Make A Match (A₂)</i>
Motivasi belajar rendah (B ₁)	A ₁ B ₁	><	A ₁ B ₁
Motivasi belajar sedang (B ₂)	A ₁ B ₂	><	A ₂ B ₂
Motivasi belajar tinggi (B ₃)	A ₁ B ₃	><	A ₃ B ₃

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 118 siswa terdiri dari 4 kelas.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013:118). Sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII B yang berjumlah 30 siswa dan VIII C dengan jumlah 30 siswa. Hasil tersebut berdasarkan penggunaan teknik

cluster random sampling, kemudian kedua kelas tersebut diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil undian diperoleh VIII B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan VIII C sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

3.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu variabel bebas (independent), terikat (dependent), dan variabel moderator.

1. Variabel Bebas (Independent)

Variabel bebas dilambangkan dengan VIII adalah variabel penelitian yang mempengaruhi penelitian lain. Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (X1) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (X2).

2. Variabel Terikat (Dependent)

Variabel terikat dengan lambang Y adalah variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain sehingga sifatnya bergantung pada variabel yang lain. Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar (Y)

3. Variabel Moderator

Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat dan memperlemah) hubungan antara variabel independen dengan dependen. Diduga motivasi belajar terhadap mata pelajaran mempengaruhi (memperkuat dan memperlemah) hubungan antara model pembelajaran dengan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match*. Pada penelitian ini variabel moderatornya adalah motivasi belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu (Z).

3.5 Definisi Konseptual Variabel

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya proses pembelajaran atau puncak proses belajar.

2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Make A Match adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial

4. Motivasi Belajar

Motivasi adalah faktor yang menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar siswa. belajar tanpa adanya motivasi kiranya akan sangat sulit untuk berhasil. Sebab, seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

3.6. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional merupakan suatu konsep sehingga dapat diukur, dicapai dengan melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep, dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan dapat diukur (Sudjarwo, 2009:174).

Tabel 5. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
Hasil belajar IPS Terpadu	Hasil tes formatif mata pelajaran IPS Terpadu	Tingkat besarnya hasil post test mata pelajaran IPS Terpadu	Interval

Tabel 5. Definisi Operasional Variabel (Lanjutan 1)

Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi 2. Persaingan antara kelompok 3. Kerjasama 4. Hasil Ujian Formatif 	Observasi	Interval
Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berfikir 2. Interaksi 3. Komunikasi 4. Kerjasama menemukan pasangan 5. Hasil Ujian Formatif 	Observasi	Interval
Motivasi Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Faktor Intrinsik <ol style="list-style-type: none"> a. Hasrat dan keinginan berhasil b. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar. c. Harapan dan cita-cita masa depan 2. Faktor Ekstrinsik <ol style="list-style-type: none"> a. Penghargaan dalam belajar. b. Kegiatan yang menarik dalam belajar. c. Lingkungan belajar yang kondusif <p>[Hamzah B. Uno dijelaskan Suprijono (2001: 163)]</p>	Tingkat besarnya hasil angket	Interval dengan Pendekatan <i>semantic defferential</i>

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam peneitian ini adalah berikut.

3.7.1 Wawancara

Sugiyono (2013:194) mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Teknik wawancara dilakukan dengan wawancara bebas terhadap guru mata pelajaran IPS Terpadu tanpa menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis.

3.7.2 Observasi

Sugiyono (2013:203) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik observasi dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung tentang kegiatan proses belajar mengajar di SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah.

3.7.3 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkenaan dengan jumlah siswa, fasilitas-fasilitas yang ada dan sejarah atau gambaran umum mengenai SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah.

3.7.4 Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data yang sifatnya mengevaluasi hasil proses. Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh siswa

atau sekelompok siswa sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau perkembangan siswa tersebut yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh siswa lain atau nilai standar yang telah ditetapkan. Tes ini digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar IPS Terpadu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match*. Bentuk tes yang digunakan adalah pilihan ganda dengan alternatif jawaban a, b, c, d, e,

3.7.5 Angket

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2014:199). Apabila ada kesulitan saat memahami kuesioner, responden bisa langsung bertanya kepada peneliti. Angket ini digunakan untuk mendapatkan data tentang motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS Terpadu sebagai variabel moderator dengan menggunakan *rating scale*. Peneliti dapat meneliti jawaban yang dapat dibuat dalam bentuk *checklist* (√).

3.8 Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes dan non tes (angket). Instrumen berupa non tes (angket) diberikan sebelum penelitian dilakukan, hal ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran

IPS Terpadu. Instrumen berupa tes dilakukan setelah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Sebelum tes akhir diberikan kepada siswa yang merupakan sampel penelitian, maka terlebih dahulu akan diadakan uji coba tes atau instrumen untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal.

3.8.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan keaslian suatu instrument (Arikunto, 2009:160). Sebuah instrument dikatakan valid apabila mempunyai validitas tinggi. Namun sebaliknya instrument yang kurang valid memiliki validitas rendah.

a) Validitas isi

Untuk mengetahui tingkat validitas tes, menggunakan validitas isi yaitu kesesuaian antara tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang diberikan dengan butir-butir tes yang menyusunnya.

b) Validitas Item

Validitas item instrumen yakni menggunakan analisis faktor yaitu dengan mengkorelasi skor butir soal dengan skor total yang diperoleh.

Uji validitas instrument dalam penelitian ini menggunakan rumus keofisien *Product Moment* dari Pearson. Adapun rumus korelasi *Product Moment*

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variable Y

N = jumlah item

$\sum X$ = jumlah X

$\sum Y$ = jumlah Y

$\sum xy$ = jumlah perkalian x dan y

X^2 = kuadrat dari x

Y^2 = kuadrat dari y

(Arikunto, 2013:85 - 87)

Dengan kriteria pengujian jika harga rhitung > rtabel dengan $\alpha = 0,05$

maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila

rhitung < rtabel maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Test dan Angket

No.	Instrumen	Valid	Tidak Valid	Total
1.	Soal Test	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 27, 29	17, 25, 26, 28, 30	30
2.	Angket	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	1, 2, 3, 4, 12	30

Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun 2018

Berdasarkan tabel di atas instrumen soal dan untuk item yang valid berjumlah 25 dan tidak valid 5 dari keseluruhan jumlah 30 item/soal (data dapat dilihat pada lampiran). Kemudian item yang tidak valid untuk kedua instrumen tersebut tidak digunakan dalam mengukur tingkat hasil belajar IPS Terpadu dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika tes tersebut dapat memberi hasil yang tetap. Reliabilitas adalah ketepatan suatu tes apabila diteskan kepada subyek yang sama. Penelitian ini menggunakan rumus KR-21 untuk menguji tingkat reliabilitas, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{M(n-M)}{nS_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan
 M = mean atau rerata skor total
 n = banyaknya item
 S = standar deviasi dari tes

(Arikunto, 2013:117)

Sedangkan, untuk mengukur angket menggunakan rumus *Alpha*, sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari
 n = banyaknya butir soal
 $\sum a_t^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item
 a_t^2 = varians total

(Arikunto, 2013: 122)

Kriteria pengujian jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05, maka alat ukur tersebut reliabel. Begitu pula sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak reliabel. Jika alat instrumen tersebut reliabel, maka dapat dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasi (r) sebagai berikut.

Tabel 7. Tingkat Besarnya Reliabilitas

No.	Nilai r11	Keterangan
1	0,00 – 0,20	Sangat rendah
2	0,21 – 0,40	Rendah
3	0,41 – 0,60	Sedang
4	0,61 – 0,80	Tinggi
5	0,81 – 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2013:235)

Hasil perhitungan uji reliabilitas soal dan angket adalah sebesar 0,900 dan 0,887, berarti instrumen soal dan angket tergolong memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi (data dilihat dilampiran).

3.8.3 Taraf Kesukaran

Untuk menguji kesukaran soal digunakan rumus.

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

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab dengan betul

JS = jumlah seluruh peserta tes

Menurut Arikunto (2013:225), klasifikasi taraf kesukaran adalah sebagai berikut.

Soal dengan P 0,00-0,30 adalah soal sukar.

Soal dengan P 0,31-0,70 adalah soal sedang.

Soal dengan P 0,71-1,00 adalah soal mudah.

Tabel 8. Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran Instrumen Soal

No.	Instrumen	Klasifikasi Taraf Kesukaran			Total
		Sukar	Sedang	Mudah	
1.	Soal	-	1, 2, 4, 9, 14, 15, 17, 23, 24, 25, 27	3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 26, 28, 29, 30	30
Jumlah		-	11	19	30

Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun 2018

Berdasarkan tabel perhitungan taraf kesukaran instrumen soal di atas, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat 11 butir soal yang sedang dan 19 butir soal yang mudah dari total 30 butir soal (data dapat dilihat lampiran).

3.8.4 Daya Beda

Daya beda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah).

Rumus yang digunakan untuk mengetahui daya pembeda adalah

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Di mana:

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 itu dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (P sebagai indeks kesukaran)

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto, 2013:228 - 229)

Klasifikasi indeks daya beda menurut Arikunto (2013:232) adalah.

$D = 0,00 - 0,20$: jelek (*poor*)

$D = 0,21 - 0,40$: cukup (*satisfactory*)

$D = 0,41 - 0,70$: baik (*good*)

$D = 0,71 - 1,00$: baik sekali (*excellent*)

$D =$ negatif, semuanya tidak baik. Jadi semua butir soal yang mempunyai nilai negatif sebaiknya dibuang saja.

Tabel 9. Hasil Perhitungan Daya Beda Instrumen Soal

No	Instrumen	Klasifikasi Indeks Daya Beda				Total
		Jelek	Cukup	Baik	Baik Sekali	
1.	Soal	25, 26, 28	2, 5, 6, 7, 9, 18, 19, 24, 29, 30	3, 4, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 22,	1, 12, 23, 27,	30
Jumlah		3	10	13	4	30

Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun 2018

Berdasarkan tabel perhitungan daya beda instrumen soal di atas, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat 11 butir soal jelek, 10 butir soal yang cukup, 13 butir soal yang baik, 4 butir soal yang baik sekali dari total 30 butir soal (data dapat dilihat lampiran).

3.9 Uji Persyaratan Analisis Data

3.9.1 Uji Normalitas

Sudarmanto (2005:104 - 123) menyatakan bahwa uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *Kolmogorof Smirnov*. Dalam Uji *Kolmogorof Smirnov* diasumsikan bahwa distribusi variabel yang sedang di uji mempunyai sebaran kontinyu.

Syarat hipotesis yang digunakan:

H₀ : Distribusi variabel mengikuti distribusi normal

H_a : Distribusi variabel tidak mengikuti distribusi normal

Statistik Uji yang digunakan : $D = \max |f_0(x_i) - s_n(x_i)| ; i = 1, 2, 3 \dots$

Dimana :

$F_0(X_i)$ = fungsi distribusi frekuensi kumulatif relatif dari distribusi teoritis dalam kondisi H_0 .

$S_n(X_i)$ = Distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak n .

Dengan cara membandingkan nilai D terhadap nilai D pada tabel *Kolmogorof Smirnov* dengan taraf nyata α maka aturan pengambilan keputusan dalam uji ini adalah:

Jika $D \leq D$ tabel maka Terima H_0

Jika $D > D$ tabel maka Tolak H_0

Keputusan juga dapat diambil dengan berdasarkan nilai *Kolmogorof Smirnov Z*, jika $KSZ \leq Z\alpha$ maka Terima H_0 , demikian juga sebaliknya.

Dalam perhitungan menggunakan *software* komputer keputusan atas hipotesis yang diajukan dapat menggunakan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)*.

Jika nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* lebih kecil dari 0,025 maka Tolak H_0 , demikian juga sebaliknya. (Sugiyono, 2009:156 - 159).

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas data digunakan *Uji Levene Statistic*. Dimana dinyatakan data homogen apabila nilai signifikansi $>$ nilai alpha yang digunakan yaitu 5%.

Formula *Levene* sebagai berikut:
$$w = \frac{(n-k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Dimana :

n = jumlah observasi

k = banyaknya kelompok

Z_{ij} = $|Y_{ij} - \bar{Y}_i|$

\bar{Y}_i = rata-rata dari kelompok ke i

\bar{Z}_i = rata-rata dari kelompok ke \bar{Z}_i

$\bar{Z}_{..}$ = Rata-rata menyeluruh (*overall mean*) dari Z_{ij}

Untuk melakukan pengujian homogenitas populasi diperlukan hipotesis sebagai berikut.

H_0 : Data populasi ber varians homogen.

H_a : Data populasi tidak ber varians homogen.

Kriteria pengujian sebagai berikut:

Menggunakan nilai *significancy* (Sig). Apabila menggunakan ukuran ini harus dibandingkan dengan tingkat *Alpha* yang ditentukan sebelumnya. Ketetapan α sebesar 0.05 (5%), maka kriterianya sebagai berikut.

1 Terima H_0 apabila nilai (Sig.) > 0.05 .

2 Tolak H_0 apabila nilai (Sig.) < 0.05

(Sudarmanto, 2005:123).

3.10 Teknik Analisis Data

3.10.1 T-Test Dua Sampel Independen

Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

(*separated varians*)

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} + \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(*polled varians*)

Keterangan:

X_1 = rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

X_2 = rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match*

S_1^2 = varian total kelompok 1

S_2^2 = varian total kelompok 2

n_1 = banyaknya sampel kelompok 1

n_2 = banyaknya sampel kelompok 2

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu.

a) Apakah dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.

b) Apakah varians data dari dua sampel itu *homogeny* atau tidak.

Untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varian.

Berdasarkan dua hal diatas maka berikut ini diberikan petunjuk untuk memilih rumus t-test.

a. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan *varians homogeny* ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka dapat menggunakan rumus t-test baik *separated varians* maupun *polled varians* untuk melihat harga t-tabel digunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$.

b. Bila $n_1 \neq n_2$, varians homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$), dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians*, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.

- c. Bila $n_1 = n_2$, varian tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$) dapat digunakan rumus *separated varians* dan *polled varians*, dengan $dk = n_1 - 1$. Jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$.
- d. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$). Untuk ini digunakan rumus t-test dengan *separated varians*, harga t sebagai pengganti harga t-tabel dihitung dari selisih harga t-tabel dengan $dk = (n_1 - 1)$ dan $dk = (n_2 - 1)$ dibagi dua, dan kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil.
- e. Bila sampel berkorelasi/berpasangan, misalnya membandingkan sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan, atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, maka digunakan t-test *sampel related*. (Sugiono, 2013:273)

3.10.2 Analisis Varians Dua Jalan

Analisis varian dua Anava merupakan sebuah teknik inferensial yang digunakan untuk menguji rerata nilai. Anava memiliki beberapa kegunaan, antara lain dapat mengetahui antar variabel manakah yang memang mempunyai perbedaan secara signifikan dan variabel-variabel manakah yang berinteraksi satu sama lain. Penelitian ini mengetahui tingkat signifikansi perbedaan dua model pembelajaran.

Tabel 10. Rumus Unsur Persiapan Anava Dua Jalan

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	Fo	P
Antara A	$JK_A = \sum \frac{(\sum X_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	A - 1 (1)	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$	
Antara B	$JK_B = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	B - 1 (2)	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$	
Antara AB (interaksi)	$JK_{AB} = \sum \frac{(\sum X_{AB})^2}{n_{AB}} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	$db_A \times db_B$	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$	

Tabel 10. Rumus Unsur Persiapan Anava Dua Jalan (Lanjutan 1)

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	Fo	P
	$\frac{(\sum X_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$	db_B (4)			
Dalam (d)	$JK_{(d)} = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	db_1 $- db_A$ $- db_B$ $- db_{AB}$	$\frac{JK_d}{db_d}$		
Total (T)	JK_T $= \sum X_T - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	$N-1$ (49)			

Keterangan:

- JK_T = jumlah kuadrat nilai total
 JK_A = jumlah kuadrat variabel A
 JK_B = jumlah kuadrat variabel B
 JK_{AB} = jumlah kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B
 $JK_{(d)}$ = jumlah kuadrat dalam
 JK_A = mean kuadrat variabel A
 JK_B = mean kuadrat variabel B
 JK_{AB} = mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B
 (Arikunto, 2010:429)

3.11 Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini dilakukan empat pengujian hipotesis, yaitu.

Rumusan hipotesis I

- H_0 = Tidak ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* dan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

H_a = Ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Rumusan hipotesis 2

H_o = Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Games Tournament* (TGT) pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

H_a = Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

Rumusan hipotesis 3

H_o = Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif

Tipe *Make A Match* pada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang.

H_a = Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang.

Rumusan hipotesis 4

H_0 = Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

H_a = Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Rumusan hipotesis 5

H_0 = Tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu.

H_a = Ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Rumusan hipotesis 6

H_0 = Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

H_a = Ada perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan siswa yang pembelajarannya meggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah:

Tolak H_0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $T_{hitung} > T_{tabel}$

Terima H_0 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $T_{hitung} < T_{tabel}$

Hipotesis 1, 5 dan 6 diuji menggunakan rumus analisis varian dua jalan.

Hipotesis 2, 3 dan 4 diuji menggunakan rumus t-test dua sampel independen. Pengujian kedua rumus tersebut peneliti menggunakan bantuan program komputer yaitu dengan *SPSS 16.0*.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Dengan kata lain bahwa perbedaan hasil belajar dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan hasil belajar tersebut dikarenakan perbedaan penggunaan model yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dimana siswa dituntut untuk memahami materi yang telah dipelajari sedangkan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* siswa dituntut untuk lebih mandiri dalam mencari pasangan.
2. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siswa yang memiliki

motivasi belajar tinggi pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi terhadap mata belajar yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) maka akan sangat antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dikarenakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini siswa dituntut untuk belajar memahami materi setelah itu ada permainan antar kelompok. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan selalu ingin kelompoknya menjadi lebih baik dari kelompok lain, siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

3. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini dikarenakan pada model model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* siswa secara individu terlibat langsung dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menjadikan siswa memiliki tanggung jawab untuk saling membantu dalam menentukan soal atau jawaban yang sesuai. Siswa berinteraksi dan bekerjasama satu dengan yang lain, sehingga siswa yang memiliki motivasi belajar sedang terhadap mata pelajaran akan semakin bersemangat dalam menguasai materi agar bisa

menemukan pasangan untuk mencari jawaban atau soal yang sesuai. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa itu sendiri.

4. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, siswa yang mencari pasangan menciptakan kegaduhan saat pembelajaran sehingga banyak waktu yang terbuang, selain itu adanya siswa yang malu untuk berpasangan pada lawan jenis. Padahal jika dilakukan dengan baik model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* akan memberikan hasil yang baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Ada interaksi antara model pembelajaran, motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019.
6. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Dengan kata lain bahwa perbedaan motivasi belajar dapat terjadi karena

adanya perbedaan dorongan belajar yang berbeda untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang perbandingan hasil belajar IPS Terpadu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* dengan memperhatikan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah Tahun ajaran 2018/2019, maka peneliti menyarankan sebagai berikut.

1. Hendaknya para guru mengerti tentang perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *Make A Match* pada mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Sebaiknya jika siswa didalam kelas memiliki motivasi belajar tinggi, hendaknya guru menerapkan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan melatih siswa untuk menggali kemampuannya agar menjadi siswa yang memiliki daya saing.
3. Sebaiknya jika siswa didalam kelas memiliki motivasi belajar sedang hendaknya guru menggunakan model pembelajaran tipe *Make A Match*

karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan melatih siswa untuk memahami apa yang belum dimengerti dengan bantuan temannya.

4. Sebaiknya jika siswa didalam kelas memiliki motivasi belajar rendah hendaknya guru menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan melatih siswa untuk berkerjasama dengan teman.
5. Model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun rendah. Sedangkan Model pembelajaran tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik yang memiliki motivasi belajar sedang.
6. Hendaknya para guru mengerti tentang keadaan motivasi belajar siswa yang tinggi, sedang maupun rendah. Sehingga guru bisa memilih model pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton, M, Mulyono. 2001. *Aktivitas Belajar*. Bandung: Yrama
- Arikunto, S., 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi 6*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 2, Cetakan 3)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Baharuddin. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Darmawati. 2016. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tourment (TGT) Dan aktivitas setting lingkungan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VI SD Negeri 2 Rambah kabupaten Rokan Hulu Tahun Pelajara 2016/2017*. Universitas Muhammadiyah Riau.
- Dimiyati & Mudjiono. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Kependidikan. Dirjen Dikti Depdikbud.
- _____. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- _____. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endang Sri Astuti, Resminingsih. 2010. *Bahan Dasar Untuk Pelayanan Konseling Pada Satuan Pendidikan Menengah Jilid I*. Jakarta : PT Grasindo.
- Fitriani, Muji Aprilia. 2013. *Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Tipe Problem Based Instruction Dan Make A Match (Studi pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sumberjaya Lampung Barat T.P 2012/2013)*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Hariyati, Endang. 2013. *Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Team Assisted Individualization (TAI) dan Probkem Based Learning (PBL) pada prestasi belajar matematika ditinjau dari Multiple Intelligences siswa SMP kabupaten Lampung Timur tahun pelajaran 2012/2013*.
- HB Uno, N Mohamad. 2011. *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- _____. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
- _____. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herpratiwi. (2009). *Teori belajar dan Pembelajaran*. Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Jean Piaget, 2014. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Gramedia.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstul : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT. Refika Adiatama.
- _____. 2013. *Pembelajaran Kontekstul : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT. Refika Adiatama.
- Lie, Anita. 2003. *Cooperative Learning*. Grasindo. Jakarta.

- Maryati. 2013. *Peningkatan motivasi, aktivitas, dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) di kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Tengah*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Padmono, Y. 2007. *Menyusun Instrumen Sikap Profesional Guru*. Jurnal Paedagogia UNS, Jilid 10 Nomor 1, 2007.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- _____. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar – Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- _____. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: theory, research and practice (N. Yusron. Terjemahan)*. London: Allymand Bacon. Buku asli diterbitkan tahun 2005.
- Solihatini, Etin. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudarmanto, R.Gunawan. 2005. *Analisis Regresi Linear Ganda dengan SPSS*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Sudjana, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaj Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Suprijono Agus. 2001. *Cooperative learning teori dan aplikasi pakem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung, (2012), *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Suyatno.2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pusaka.
- Syarif, Izuddin. *Pengaruh model Blended Learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK Negeri 1 Paringin Balangan Tahun 2012/2013*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Taniredja,Tukiran dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung : PT Imperial Bhakti Utama.
- Trianto, (2007). *Model-model Pembelajaran iInovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2010. *Mendisain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang No. 20, Tahun 2003: Pasal 3. Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
Sumber www.hukumonline.com. Di akses 27 April 2018
- Sari, Winda Purnama. 2014. *Perbandingan Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match dengan Snowball Throwing ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas XI IPS pada Materi Pembelajaran Sistem Hormon Manusia di SMA Negeri 1 Kasihan Tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- _____ <http://blogspot.com/modelpembelajarankooperatife/> diakses pada tanggal 18 maret 2018
- _____ <http://abdulgopuroke.blogspot.com/2017/02/model-pembelajaran-koperatif-tipe-tgt.html>