

**PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR
TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

PRICILIA DEYALITA UTAMI

NPM 1813053065



**FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

PRICILIA DEYALITA UTAMI

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Marga Agung. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar tematik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan model kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Marga Agung.

Kata kunci : hasil belajar, *make a match*, tematik.

ABSTRACT

THE EFFECT OF APPLICATION OF MAKE A MATCH TYPE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL ON THE THEMATIC LEARNING OUTCOMES FOR V-GRADE STUDENTS

By

PRICILIA DEYALITA UTAMI

The problem in this research is that the thematic learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 1 Marga Agung are still low. The purpose of the study was to determine the effect of applying the make a match type of cooperative learning model on thematic learning outcomes. The method used in this research is experimental research using nonequivalent control group design. The results showed that there was a significant effect in the application of the make a match type cooperative model on the thematic learning outcomes of fifth graders at SD Negeri 1 Marga Agung.

Keywords : learning out comes, make a match, thematic.

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

PRICILIA DEYALITA UTAMI

Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi

**PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

: Pricifia Deyalita Utami

No. Pokok Mahasiswa

: 1813053065

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pengetahuan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Drs. Muncarno, M.Pd
NIP 19581213 198503 1 003

Dosen Pembimbing II

Deviyanti Pangestu, M.Pd
NIK 231804930803201

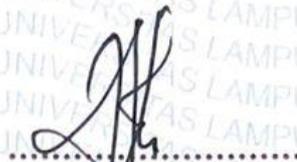
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

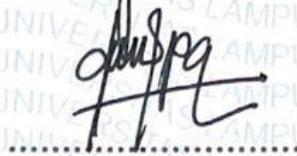
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

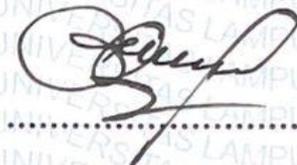
Ketua : **Drs. Muncarno, M.Pd**



Sekretaris : **Deviyanti Pangestu, M.Pd**



Penguji Utama : **Dr. Sowiyah, M.Pd**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Endang Pratiwi, M.Pd

NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **21 April 2022**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Pricilia Deyalita Utami
NPM : 1813053065
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian – bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebut dalam daftar pustaka.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka daya sanggup dituntut berdasarkan Undang – undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, April 2022
Yang Membuat Pernyataan



Pricilia Deyalita Utami
NPM 1813053065

RIWAYAT HIDUP



Pricilia Deyalita Utami, lahir di Kedaton, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung pada tanggal 07 Desember 1999. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Leonardus Heri Tursilo Utomo, S.H dan Ibu Maria Magdalena Kristinawati. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti yaitu SD Strada, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, lulus pada tahun 2012, SMP Strada, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, lulus pada tahun 2015, dan SMA Fransiskus Bandar Lampung, lulus pada tahun 2018.

Tahun 2018 terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi SBMPTN. Tahun 2021, peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PLP) di SD Negeri 1 Marga Agung. Peneliti juga melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Marga Agung, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTO

Orang yang meraih kesuksesan tidak selalu orang yang pintar.

Orang yang selalu meraih kesuksesan adalah orang
yang gigih dan pantang menyerah.

(Susi Pudjiastuti)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Yesus Kristus dan bahagia skripsi ini ku
persembahkan kepada:

Kedua Orang tuaku tercinta

**Ayah Leonardus Heri Tursilo Utomo, S.H dan Ibu Maria Magdalena
Kristinawati A.Md.**

yang telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang dan pengorbanan,
serta doa yang selalu mengiringi langkah disepanjang hidupku.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

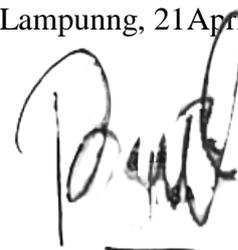
Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yesus, Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan berkat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini, memfasilitasi dan memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd, ketua jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi ini dan membantu memfasilitasi dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd, Ketua Program studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna menyelesaikan syarat skripsi.
5. Bapak Drs. Muncarno, M. Pd selaku pembimbing utama atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini;

6. Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd, selaku pembimbing kedua atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini;
7. Ibu Dr. Sowiyah, M.Pd selaku penguji utama pada ujian skripsi, terima kasih untuk masukan dan saran-saran pada seminar proposal terdahulu;
8. Bapak dan Ibu Dosen, serta para Staff karyawan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan hingga skripsi ini selesai.
9. Bapak Kepala Sekolah SD Negeri 1 Marga Agung yang telah menerima dan memberikan izin serta bantuan selama melaksanakan penelitian.
10. Bapak dan Ibu pendidik dan Tenaga pendidik, di sekolah SD Negeri 1 Marga Agung yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Bandar Lampung, 21 April 2022



Pricilia Deyalita Utami

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori.....	8
2.1.1 Belajar dan Hasil Belajar.....	8
2.1.2 Pembelajaran Tematik.....	11
2.1.3 Pembelajaran Kooperatif.....	16
2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	20
2.2 Penelitian yang Relevan.....	24
2.3 Kerangka Pikir.....	25
2.4 Hipotesis Penelitian.....	26
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	27
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
3.3 Prosedur Penelitian.....	28
3.3.1 Penelitian Pendahuluan.....	28

3.3.2 Tahap Perencanaan	29
3.3.3 Tahap Pelaksanaan	29
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian.....	29
3.4.1 Populasi Penelitian	29
3.4.2 Sampel Penelitian	30
3.4.3 Variabel Penelitian	30
3.4.4 Definisi Operasional Variabel	31
3.4.5 Teknik Pengumpulan Data	33
3.4.6 Instrumen Penelitian	33
3.4.7 Uji Prasyarat Instrumen	34
3.4.8 Pengujian Hipotesis	40

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Umum dan Lokasi Penelitian	42
4.1.1 Visi dan Misi	42
4.1.2 Sarana dan Prasarana	42
4.2 Pelaksanaan Penelitian	43
4.2.1 Persiapan Penelitian.....	43
4.2.2 Uji Coba Instrumen Penelitian	43
4.3 Analisis Data Penelitian.....	44
4.3.1 Data Aktivitas Peserta Didik dengan Model Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	44
4.3.1 Data Hasil Belajar.....	45

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran	52
5.2.1 Bagi Peserta Didik.....	52
5.2.2 Bagi Pendidik	52
5.2.3 Bagi Kepala Sekolah	53
5.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan	53

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai UTS Semester Ganjil Peserta Didik Tematik kelas V	4
2. Desain Penelitian.....	29
3. Data jumlah peserta didik kelas V	30
4. Klasifikasi Pengkategorian Variabel X.....	32
5. Klasifikasi Validitas	35
6. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal.....	36
7. Klasifikasi Reliabilitas	37
8. Rekapitulasi Uji Reliabilitas soal tes.....	38
9. Kriteria Daya Pembeda Soal	39
10. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif	39
11. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	40
12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal	40
13. Data jumlah peserta didik kelas V	43
14. Rekapitulasi Aktivitas Peserta didik	45
15. Distribusi Nilai Pretest	46
16. Distribusi Nilai Posttest.....	47
17. Deskripsi Hasil Belajar pretest dan posttest.....	48
18. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Serderhana.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Konsep kerangka pikir	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	56
2. Surat Izin Uji Instrumen	57
3. Surat Izin Penelitian.....	58
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen.....	59
5. Surat Balasa Izin Penelitian.....	60
6. RPP Kelas Eksperimen	61
7. RPP Kelas Kontrol	68
8. Kisi-kisi Instrumen Tes	75
9. Instrumen Tes	78
10. Hasil Uji Coba Soal Tes.....	85
11. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal.....	86
12. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes.....	87
13. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal.....	88
14. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal.....	89
15. Observasi.....	90
16. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	91
17. Hasil <i>Pretest</i>	92
18. Hasil <i>Posttest</i>	93
19. Uji Regresi Linear Sederhana.....	94
20. Tabel Nilai r Product Moment.....	97
21. Foto Kegiatan Penenelitian	98

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan telah menjadi kebutuhan sangat penting bagi manusia agar dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang unggul dan berkualitas sehingga dapat menghadapi persaingan globalisasi saat ini. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan kurikulum. Berdasarkan UU RI No.14 Tahun 2005, Tentang Pendidik Bab I pasal 1 ayat 1 menegaskan bahwa “pendidik adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”. (Undang-Undang Pendidik, 2009: 3)

Untuk mengoptimalkan peran pendidik tersebut, peningkatan kualitas pendidik itu sendiri menjadi sebuah keharusan. Diantara tanda-tanda pendidik yang berkualitas, apabila dapat menunjukkan kemampuan pengelolaan pembelajaran yang bermutu. Dengan demikian, penguasaan konsep dan pengalaman empirik menguasai strategi pembelajaran inovatif menjadi penting bagi pendidik.

Seorang pendidik yang menginginkan proses pembelajaran berhasil dengan baik harus memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapainya. Jadi jelas bahwa penentuan metode dalam proses pembelajaran itu memang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.

Metode *make a match* merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan pendidik dalam pembelajaran. Penerapan metode ini dapat dilakukan dalam

kelas. Dalam metode ini memerlukan kartu-kartu, dimana terdapat kartu yang berisi pertanyaan, dan kartu berisi jawaban. Teknik metode pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Kooperatif learning tipe *Make A-Match* merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi keterbatasan sarana dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Metode pembelajaran ini dapat digunakan oleh para pendidik sebagai upaya melaksanakan pembelajaran dengan baik dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif learning tipe *Make A-Match* diharapkan kegiatan pembelajaran lebih kondusif, sederhana, bermakna dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Hamalik (2017:16), kurikulum merupakan sebuah rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Kurikulum yang digunakan sekarang adalah kurikulum 2013 (revisi). Menurut Fadlillah (2014:16), kurikulum 2013 yaitu merupakan kurikulum yang dikembangkan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan soft skill dan hard skill yang berupa sikap, keterampilan dan pengetahuan. Pada kurikulum tersebut peserta didik dituntut agar lebih aktif selama mengikuti pelajaran, mandiri dalam mencari sumber atau bahan pembelajaran yang akurat agar dalam pelajaran pendidik berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pengarah.

Pendidik memiliki peran yang amat berpengaruh dalam pembelajaran, bukan sekedar memberikan pengetahuan saja, melainkan pendidik dituntut untuk membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif. Metode atau model yang dipakai oleh pendidik tentu berpengaruh pada aktivitas peserta didik, apabila pendidik menggunakan model yang melibatkan peserta didik agar belajar lebih rajin, sebaliknya jika pendidik hanya menjelaskan saja maka peserta didik merasa bosan dan jenuh saat pelajaran. Penggunaan model pelajaran yang tepat, maka akan

memengaruhi minat belajar peserta didik sehingga pelajaran lebih aktif dan hasil belajar dapat meningkat (Siregar& Sentosa, 2015:2).

Selain itu pendidikan khususnya sekolah harus memiliki sistem pembelajaran yang menekankan pada proses yang dinamis yang didasarkan pada upaya meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) peserta didik tentang dunia (Huda, 2011: 3). Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide (Slavin dalam Trianto, 2010: 28).

Proses pendidikan yang ada di sekolah, belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik. dalam kegiatan belajar pendidik sebagai sentral pendidikan, berarti pendidik dituntut mampu menyalurkan ilmunya terhadap peserta didik melalui kegiatan pembelajaran.

Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik dan mendapatkan hasil belajar yang sesuai diharapkan. Keberhasilan proses pembelajaran juga didukung oleh adanya faktor yang mempengaruhinya, salah satunya yaitu kurikulum. Kurikulum merupakan komponen yang penting dalam pendidikan. Kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum 2013. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik adalah suatu wahana dimana pembelajaran yang diharapkan harus tumbuh dan berkembang sesuai lingkungan diri peserta didik. pembelajaran tematik ini menuntut peserta didik untuk aktif dalam berlangsungnya pembelajaran, baik itu dari pengalamannya dalam berlatih, berfikir, melakukan kegiatan, sehingga daya berfikir dan keterampilan peserta didik lebih terlatih.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 11 November 2021 terlihat beberapa hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran yang ada mengakibatkan rata-rata nilainya kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70.

Tabel 1. Data Nilai UTS Semester Ganjil Peserta Didik Tematik kelas V

Kelas	KKM	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik Tuntas	Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas	Presentase Ketuntasan	Presentase Belum Tuntas
VA	70	17	9	8	52,9%	47,1%
VB	70	16	11	5	64,6%	35,4%

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 1 Marga Agung

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 1 Marga Agung, rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut terlihat dari hasil yang diperoleh peserta didik yang kurang maksimal. Peserta didik yang tuntas sesuai dengan KKM hanya 52,9% sedangkan pada kelas VB sebesar 64,6%. Proses belajar yang masih dilakukan secara konvensional, dimana pendidik lebih banyak menerangkan materi pembelajaran dan peserta didik hanya berperan sebagai penyimak. Penyebab lainnya bisa dikarenakan kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan pendidik, disamping itu cara mengajar kurang kreatif sehingga anak kurang termotivasi dalam belajar. Kesulitan belajar peserta didik ditimbulkan bukan semata – mata materi saja yang sangat sulit tetapi bisa disebabkan cara mengajar pendidik yang kurang efektif.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan suatu perubahan dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Model kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran dengan mencari pasangan kartu, yang melibatkan peserta didik aktif dan dapat melatih pemahaman peserta didik terhadap materi.

Penggunaan model kooperatif tipe *make a match* dibutuhkan peserta didik, karena dalam proses belajar dengan cara berdiskusi peserta didik dituntut untuk menyelesaikan masalah dengan rasa tanggung jawab yang dibatasi oleh waktu. Menyikapi permasalahan tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk mengadakan penelitian eksperimen tentang “ Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar “.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Kurang optimalnya metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.
- 1.2.2 Rendahnya hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.2.3 Kurikulum 2013 yang belum optimal dilaksanakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar peserta didik, dan penggunaan *make a match* pada tematik kelas V SD Negeri 1 Marga Agung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Adakah pengaruh model pembelajaran tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 1 Marga Agung?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan dan mengetahui pengaruh hasil

belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Make A Match* kelas V di SD Negeri 1 Marga Agung.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini ialah memberikan manfaat bagi :

1.6.1 Bagi peserta didik

1.6.1.1 Membiasakan peserta didik untuk ikut berpartisipasi ketika proses pembelajaran berlangsung dan memotivasi peserta didik.

1.6.1.2 Meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran.

1.6.2 Bagi pendidik

1.6.2.1 Memberikan informasi bahwa dengan menerapkan model yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan atau pada pembelajaran tematik maka dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman bagi peserta didik memberikan informasi dan memotivasi pendidik bahwa dengan pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

1.6.2.2 Memberi informasi tentang pembelajaran menarik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang mudah dipahami oleh setiap pendidik.

1.6.3 Bagi kepala sekolah

Sebagai barometer peningkatan kualitas sekolah dalam melakukan pengelolaan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar khususnya dengan menggunakan kurikulum 2013.

1.6.4 Bagi peneliti

Bagi penulis manfaat yang di peroleh yaitu menambah wawasan dan pengalaman mengenai penelitian tindakan kelas bagaimana

cara memunculkan motivasi untuk lebih semangat khususnya dalam kegiatan penelitian. Selain itu, juga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan lebih dari sebelumnya tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan bagaimana penerapannya dalam kegiatan pembelajaran.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi :

- 1.7.1 Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
- 1.7.2 Objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan hasil belajar tematik peserta didik pada pembelajaran kelas V SD Negeri 1 Marga Agung.
- 1.7.3 Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Marga Agung.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Setiap manusia pasti pernah mengalami proses belajar. Belajar dapat dilakukan dimana saja. Belajar tidak harus dilakukan di sekolah, melainkan di rumah dan di masyarakat juga dapat digunakan sebagai tempat belajar. Ketiga lingkungan tersebut merupakan tempat anak memperoleh pengajaran baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu tempat yang digunakan untuk proses belajar mengajar adalah sekolah. Di sekolah seorang anak akan mendapatkan pengajaran melalui proses pembelajaran yang dilakukan bersama pendidik.

Pengertian belajar menurut Slameto (2003: 2) mengatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Dari proses belajar yang dilakukan, seseorang akan memperoleh informasi yang baru untuk digunakan sebagai jalan menuju perubahan. Proses perubahan yang dimaksud adalah perubahan dalam hal keterampilan, pengetahuan, dan sikap.

Belajar merupakan suatu kegiatan interaksi antar individu dengan lingkungannya yang bertujuan untuk mengadakan perubahan dalam diri seseorang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu

pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya yang bersifat konstan (Makmun Khairani, 2014: 5). Belajar yaitu proses psikis yang berlangsung dalam interaksi individu dengan lingkungannya sehingga menghasilkan suatu perubahan yang bersifat baru maupun penyempurnaan terhadap hal-hal yang sudah dipelajari.

Belajar sebagai suatu proses yang dilakukan individu dengan lingkungannya melalui pengalaman atau latihan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru (Aunurrahman, 2010: 35). Pada hakikatnya belajar merupakan proses perubahan dalam diri seseorang meliputi kecakapan, keterampilan, dan kepandaian. Perubahan yang terjadi tersebut bersifat menetap atau permanen. Seseorang akan menghasilkan perubahan setelah mengikuti latihan dan pengalaman yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan berbagai definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas psikis seseorang. Belajar dilakukan melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tujuan dari proses belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan serta pengalaman menuju perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang bersifat permanen. Salah satu wujud interaksi dalam proses belajar dapat dilakukan dengan saling bekerjasama antar anggota kelompok.

b. Teori Belajar

Beberapa teori belajar yang relevan dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan antara lain: Pertama, menurut teori belajar behaviorisme, manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman-pengalaman belajar. Teori ini menekankan pada apa yang dilihat yaitu tingkah laku. Kedua, menurut teori belajar kognitif, belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Teori ini menekankan pada gagasan bahwa

bagian suatu situasi saling berhubungan dalam konteks situasi secara keseluruhan. Ketiga, menurut teori belajar humanisme, proses belajar harus dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia, yaitu mencapai aktualisasi diri peserta didik yang belajar secara optimal. Keempat, menurut teori belajar siberetik, belajar adalah mengolah informasi (pesan pembelajaran), proses belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi. Kelima, menurut teori belajar konstruktivism, belajar adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, refleksi serta interpretasi. Adapun teori belajar yang melatarbelakangi dalam penelitian ini terkait dengan penggunaan *make a match* adalah teori belajar behavioristik, dimana rangsangan dari luar/ lingkungan sekitar mempengaruhi terhadap proses memperoleh suatu pengetahuan.

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hal yang sangat penting untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang. Menurut Hamalik (2008:30) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Bloom dan Thobroni dan Arif (2021:23) menyatakan bahwa hasil belajara mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

a. Domain Kognitif mencakup :

- 1) *Knowledge* (pengetahuan dan ingatan).
- 2) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, dan contoh).
- 3) *Application* (menerapkan).

- 4) *Analys* (menguraikan, menentukan hubungan).
 - 5) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru).
 - 6) *Evaluating* (menilai).
- b. Domain Efektif mencakup:
- 1) *Receiving* (sikap menerima).
 - 2) *Responding* (memberikan respon).
 - 3) *Valuing* (menilai).
 - 4) *Organization* (organisasi).
 - 5) *Characterization* (karakterisasi).
- c. Domain Psikomotor mencakup :
- 1) *Initiatory*
 - 2) *Pre-routine*
 - 3) *Rountinized*
 - 4) Keterampilan produktif, tehnik, fisik, social, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah melakukan suatu proses pembelajaran dan menerima pengalaman belajarnya berupa pengetahuan, keterampilan, emosional, sikap, dan tingkah laku.

2.1.2 Pembelajaran Tematik

1.7 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran terpadu atau tematik adalah salah satu bentuk model pembelajaran terpadu, yaitu model jejaring. Yang intinya menekankan pada pola pengorganisasian materi yang dipadukan dalam sebuah tema. Menurut T.Raka Joni dalam (Trianto, 2009:81) yang mengartikan pembelajaran tematik sebagai suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Pembelajaran tematik akan terjadi apabila peristiwa- peristiwa otentik atau eksplorasi tema menjadi pengendali dalam kegiatan pembelajaran. Dengan berpartisipasi dalam eksplorasi tema maka peserta didik akan sekaligus belajar tentang proses dan isi beberapa mata pelajaran secara serempak.

Lebih lanjut lagi dalam lampiran Permendiknas No.67 (2013:132) pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran

yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia. Pembelajaran ini menggunakan pendekatan antar mata pelajaran yang dipadukan. Beberapa mata pelajaran dicari konsep, sikap, dan ketrampilan yang tumpang tindih dipadukan menjadi satu. Kegiatan pendidik pertama menyeleksi konsep, nilai-nilai dan ketrampilan yang memiliki keterkaitan erat satu sama lain dari berbagai mata pelajaran. Keuntungan model pembelajaran ini bagi peserta didik adalah lebih mudah mengaitkan materi pembelajaran dari berbagai mata pelajaran. Model inilah yang dikembangkan sebagai pembelajaran tematik terpadu di Kurikulum 2013.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu pada dasarnya adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Saat ini pembelajaran di Sekolah Dasar menggunakan pembelajaran tematik terpadu karena sesuai tingkatan usia. Peserta didik sekolah dasar psikologisnya belum membutuhkan pengetahuan yang spesifik melainkan pengetahuan yang lebih umum tetapi komprehensif. Pemahaman pelajaran dapat secara mudah dengan menggunakan pendekatan berbasis tematik terpadu ini yang erat kaitannya dengan kehidupan di sekeliling mereka. Pengelolaan kelas yang efektiflah yang menuntut pendidik agar dapat menciptakan kondisi pembelajaran tematik yang kondusif sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

1.8 Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik

Prinsip merupakan salah satu fokus dalam pembelajaran tematik. Oleh karena itu pendidik bukan hanya sekedar mengajarkan bagaimana proses pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013, tetapi juga dapat mengetahui dengan jelas apa saja prinsip-prinsip di dalamnya.

Prinsip pembelajaran menurut Rusyan dalam Sagala (2013:55) mengemukakan prinsip dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Motivasi, yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri sendiri dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar diri.
2. Pembentukan persepsi yang tepat terhadap rangsangan sensoris.
3. Kemajuan dan keberhasilan proses belajar mengajar yang ditentukan antara lain bakat khusus, taraf kecerdasan, minat serta tingkat kematangan dan jenis, sifat dan intensitas dari bahan yang dipelajari.

Menurut Kemendikbud dalam Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu (2013:7), prinsip-prinsip dalam pelaksanaan pembelajaran tematik, sebagai berikut :

1. Pendidik tidak bersikap otoriter dan berperan sebagai *single actor* yang mendominasi proses pembelajaran.
2. Pemberian tanggungjawab terhadap individu dan kelompok harus jelas dan mempertimbangkan kerja sama kelompok.
3. Pendidik bersikap akomodatif terhadap ide-ide yang muncul saat proses pembelajaran yang di luar perencanaan.
4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan evaluasi diri disamping penilaian lain.

Jadi, kesimpulan dari prinsip-prinsip pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu yaitu keterampilan pendidik sebagai manajer kelas dalam mengelola kelas baik secara individual maupun kelompok sangat dibutuhkan agar suasana pembelajaran dapat kondusif sehingga proses pembelajaran di kelas berjalan dengan lancar.

1.9 Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik pada proses pembelajaran adalah untuk memberikan pemahaman secara menyeluruh pada peserta didik, dimana peserta didik diharapkan mampu melihat dan menyerap secara utuh

berbagai materi ajar dari berbagai mata pelajaran berbeda yang diberikan dalam satu bingkai tema tertentu. Penggunaan pembelajaran tematik pada proses pembelajaran juga bertujuan untuk mengajarkan dan mesimulasikan peserta didik pada permasalahan di kehidupan nyata nantinya, dimana masalah di dunia nyata terkadang membutuhkan cara pandang yang menyeluruh. Tujuan pembelajaran tematik menurut Sutirjo (2004: 23) adalah sebagai berikut:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak.
2. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna.
3. Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dan menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja sama, toleransi, komunikasi, serta tanggap terhadap gagasan orang lain.
4. Pembelajaran tematik dimaksudkan agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan utuh.
5. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik perlu mempertimbangkan beberapa hal antara lain alokasi waktu setiap tema, memperhitungkan banyak dan sedikitnya bahan yang ada di lingkungan.
6. Memilih tema yang terdekat dengan anak dan aktual.
7. Lebih mengutamakan kompetensi dasar yang akan dicapai daripada tema.

Pembelajaran tematik bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik (Kemendikbud, 2014:16).

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan mengembangkan berbagai kemampuan peserta didik dalam tema tertentu.

1.10 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pendekatan pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dibandingkan pendekatan pembelajaran terpisah. Menurut Trianto (2010: 89-90) Pembelajaran tematik memiliki beberapa keuntungan bagi pendidik, diantaranya:

1. Materi pelajaran tidak dibatasi oleh jam pelajaran, melainkan dapat dilanjutkan sepanjang hari, mencangkup berbagai mata pelajaran.
2. Hubungan antar mata pelajaran dan topik dapat diajarkan secara logis dan alami.
3. Dapat ditunjukkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kontinu, tidak terbatas pada buku paket, jam pelajaran, atau bahkan empat dinding kelas. Pendidik dapat membantu peserta didik memperluas kesempatan belajar berbagai aspek kehidupan.
4. Pendidik bebas membantu peserta didik melihat masalah, situasi, atau topik dari berbagai berbagai sudut pandang.

Sedangkan keuntungan pembelajaran tematik bagi peserta didik diantaranya sebagai berikut:

1. Dapat lebih memfokuskan diri pada proses belajar, daripada hasil belajar.
2. Menghilangkan batas semu antar bagian kurikulum dan menyediakan pendekatan proses belajar yang *integrative*.
3. Menyediakan kurikulum yang berpusat pada peserta didik yang dikaitkan dengan minat, kebutuhan, dan kecerdasan; mereka didorong untuk membuat keputusan sendiri dan bertanggung jawab pada keberhasilan belajar.
4. Merangsang penemuan dan penyelidikan mandiri di dalam dan di luar kelas

Kekurangan dari pembelajaran tematik menurut Suryosubroto dalam Khasanah (2014: 2), yaitu:

1. Pendidik dituntut memiliki ketrampilan yang tinggi
2. Tidak setiap pendidik mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam matapelajaran secara tepat.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kelebihan yang dimiliki, pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan

dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut pendidik untuk melakukan evaluasi proses sedangkan kekurangan pembelajaran tematik adalah aspek pendidik yang dituntut untuk memiliki ketrampilan yang tinggi, peserta didik yang belum terbiasa dengan kurikulum baru dan aspek sarana dan prasarana yang belum memadai.

2.1.3 Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Slavin dalam Isjoni (2009: 15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok- kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sedangkan menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2009:15) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Selanjutnya Stahl dalam Isjoni (2009: 15) menyatakan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan belajar peserta didik lebih baik dan meningkatkan sikap saling tolong-menolong dalam perilaku sosial.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto, 2010: 37). Anita Lie (2007: 29) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada lima unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan model pembelajaran

kooperatif dengan benar akan menunjukkan pendidik mengelola kelas lebih efektif.

Arif Rohman,(2009: 186) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah :

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) adalah model pembelajaran yang menekankan pada saling ketergantungan positif antar individu peserta didik, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antar peserta didik, dan evaluasi proses kelompok.

Agus Suprijono (2009: 54) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah:

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh pendidik atau diarahkan oleh pendidik. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh pendidik, di mana pendidik menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksudkan. Pendidik biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya bersifat heterogen, terdiri dari peserta didik dengan prestasi tinggi, sedang, dan rendah, perempuan dan laki-laki dengan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu dan bekerja sama mempelajari materi pelajaran agar belajar semua anggota maksimal.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai, sama halnya dengan pembelajaran kooperatif. Menurut Slavina (2011:55) tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain.

Isjoni (2014:21) Menyatakan tujuan utama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyamakan pendapat mereka secara berkelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah setiap peserta didik dapat mengerjakan sesuatu bersama sama dengan saling membenatu satu sam lain. Dengan demikian, akan terjadi kesamaan pikiran dan pemahaman antara anggota satu dengan anggota yang lain di dalam suatu kelompok.

c. Unsur – unsur Dasar dalam Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa unsur dalam pembelajaran kooperatif. Beberapa ahli menyebutkan unsur-unsur pembelajaran kooperatif. Lungdren dalam Isjoni (2009: 16) mengemukakan unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

1. para peserta didik harus memiliki persepsi bahwa mereka “ tenggelam atau berenang bersama”;
2. para peserta didik harus memiliki tanggung jawab terhadap peserta didik atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
3. para peserta didik harus berpendapat bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
4. para peserta didik membagi tugas dan berbagi tanggung jawab di antara para anggota kelompok.
5. para peserta didik diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
6. para peserta didik berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
7. setiap peserta didik akan diminta bertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Thompson, et al Isjoni (2009: 17) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran. Di dalam pembelajaran kooperatif peserta didik belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan peserta didik, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih peserta didik menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Dari beberapa definisi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur-unsur pada pembelajaran kooperatif yang diajarkan adalah keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, peserta didik diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan.

d. Tipe-tipe pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa jenis model dalam pembelajaran kooperatif. Beberapa ahli menjelaskan jenis jenis pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif. Komalasari (2015: 62) menyatakan bahwa model-model pembelajaran kooperatif meliputi kepala bernomor, skrip kooperatif, tim peserta didik kelompok prestasi, tim membuat pasangan, berpikir berpasangan berbagi, model *jigsaw*, melempar bola salju, *Team Games Tournament*, kooperatif terpadu membaca dan menulis, dan dua tinggal dua tamu. Rusman (2012: 213) menyebutkan bahwa ada enam tipe yang terdapat pada pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

1. Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)
2. Tipe *Jigsaw*
3. Tipe *Group Investigation* (investasi group)
4. Tipe *Make A Match* (membuat pasangan)
5. Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)
6. Tipe *Structural*

Fathurrohman (2015: 53) menjelaskan tipe-tipe pada model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi:

(1) *Student Team Achievement Division (STAD)*, (2) *Team Assisted Individualization (TAI)*, (3) *Teams Games Tournament (TGT)*, (4) *Snowball Throwing*, (5) *Jigsaw*, (6) *Learning Together*, (7) *Cooperative Learning Structures (CLS)*, (8) *Group Investigation (GI)*, (9) *Complex Instruction*, (10) *Team Accelerated Instruction (TAI)*, (11) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, (12) *Structured Dyadic Methods (SDM)*, (13) *Spontaneous Group Discussion (SGD)*, (14) *Numbered Head Together (NHT)*, (15) *Team Product (TP)*, (16) *Cooperative Review (CR)*, (17) *Think Pair Share*, (18) *Discussion Group (DG)*, (19) *Make A Match*, (20) Bertukar Pasang, (21) *Structured Numbered Heads*, (22) *Two Stay Two Stray*, (23) Keliling Kelompok, (24) Kancing Gemerincing, (25) Keliling Kelas, (26) *Role Playing*, (27) *Tea Party*.

Berdasarkan tipe-tipe model pembelajaran kooperatif tersebut, peneliti menemukan permasalahan dalam penelitian ini adalah peserta didik kurang antusias, masih pasif, dan merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran tematik. Untuk itu peneliti memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. *Make a match* adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kondisi yang menyenangkan dengan cara mencari pasangan sembari mempelajari suatu konsep dan topik tertentu.

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model pembelajaran tipe *Make A Match* adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kondisi yang menyenangkan dengan cara mencari pasangan sembari mempelajari suatu konsep dan topik tertentu, Huda (2015:135). Sedangkan menurut Shoimin (2014:99) *Make A Match* ialah model pembelajaran yang menggunakan kartu jawaban dan kartu soal dimana dalam pengaplikasiannya tiap peserta didik mencari pasangan kartu yang berisi

soal maupun jawaban dari materi belajar tertentu. Rusman (2012:223) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah:

Model pembelajaran peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, peserta didik dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Model *cooperative learning tipe make a match* melatih pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, karena ada unsur permainan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran, selain itu melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar karena adanya pembatasan waktu dalam penerapan model *cooperative learning tipe make a match*.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan model pembelajaran tipe *Make A Match* adalah model pembelajaran secara berkelompok yang mengajak peserta didik untuk memahami konsep dan topik pembelajaran melalui media kartu jawaban dan kartu pertanyaan serta dalam pelaksanaannya memiliki batasan maksimum waktu yang sudah ditentukan sebelumnya.

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

Setiap model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Beberapa ahli memiliki pendapatnya masing-masing mengenai langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menurut Shoimin (2014:98) yakni sebagai berikut:

- a. Pendidik melakukan persiapan dengan membuat beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
- b. Masing-masing peserta didik mendapatkan satu jenis kartu.
- c. Tiap peserta didik berpikir mengenai soal atau jawaban kartu yang sudah dipegang.
- d. Tiap peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang memiliki kecocokan dengan kartu yang dipegang.
- e. Tiap peserta didik yang menemukan kecocokan kartu sebelum mencapai batasan maksimum, maka diberikan poin.

- f. Apabila sudah selesai satu sesi, dilakukan pengocokan kartu lagi supaya setiap peserta didik memperoleh kartu yang tidak sama dari kartu di sesi satu.
- g. Pendidik dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran.

Sedangkan langkah-langkah penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* menurut Huda (2013:252) yaitu:

1. Pendidik memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
2. Pendidik membagi peserta didik kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan.
3. Pendidik memberikan kelompok 1 berupa kartu pertanyaan dan kelompok 2 berupa kartu jawaban.
4. Pendidik memberitahukan peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu yang dibawa.
5. Pendidik mengharuskan seluruh anggota kelompok 1 untuk mencari pasangan kartu dikelompok 2. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartunya, peserta didik melapor kepada pendidik untuk dicatat dilembaran yang telah disiapkan sebelumnya.
6. Apabila waktu telah berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu sudah berakhir dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan berkumpul dengan tidak mendapat pasangan juga.
7. Peserta didik yang bisa menemukan pasangan satu-persatu diminta untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain menyimak dan memberi komentar.
8. Pendidik mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai materi.
9. Pendidik meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* harus dilakukan secara urut dan sistematis yang diawali dengan menyiapkan kartu, membagikan kartu soal dan jawaban, mencari pasangan kartu, mencocokkan kartu, mempresentasikan dan menyimpulkan materi pembelajaran.

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

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan.

Miftahul Huda (2014:253) mengemukakan beberapa kelebihan model pembelajaran tipe *Make A Match*:

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

Sedangkan kelemahan model pembelajaran tipe *Make A Match*, yaitu sebagai berikut:

1. Jika strategi ini tidak disiapkan dengan baik, maka akan banyak memakan waktu yang terbuang.
2. Jika pendidik mengarahkan peserta didik dengan baik, akan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat.
3. Pendidik harus berhati-hati dan bijaksana saat memberikan hukuman pada peserta didik yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu

Adapun kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menurut Shoimin (2014:99) adalah sebagai berikut:

1. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
2. Kerjasama antar sesama peserta didik terwujud dengan dinamis.
3. Munculnya dinamika gotong-royong yang merata di seluruh peserta didik

Sedangkan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, yaitu sebagai berikut:

1. Diperlukan bimbingan pendidik untuk melakukan pembelajaran
2. Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas proses pembelajaran dikelas pembelajaran mampu menciptakan suasana

kegembiraan dan menyenangkan dan juga dapat melatih peserta didik untuk berani dalam menyampaikan presentasinya. Namun, kelemahan model ini yaitu jika digunakan secara terus menerus dan tidak dipersiapkan dengan baik maka akan menimbulkan kebosanan. Untuk itu pendidik harus berupaya memaksimalkan pembelajaran agar tidak terjadi kesenjangan dalam kelas.

2.2 Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Nisrohah Neni Riyanti (2018) tentang hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Gading dan Kharisma (2017) tentang hasil analisis diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
3. Wirawan Anandito Abdullah (2015) penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 3 palar Klaten dalam pembelajaran Matematika melalui model pembelajaran kooperatif *Make A Match*.
4. Udin Cahya Ari Prastya, Sudarmiatin, Sumarmi (2016) tentang hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan jenis eksperimen semu, desain eksperimen semu yang digunakan adalah “non equivalent control group design”, dengan menggunakan uji t-test independent yang dibantu dengan software SPSS 16 dalam menganalisis data.
5. Nurfiati, Vera, Mandailina, Mahsup, Syaharudin, Abdillah, dan Eka Fitriani (2020) penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif *Make A Match*.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran pemikiran untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting menurut Sugiyono (2011:91). Trianto (2011:227) berpendapat bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, masalah yang timbul dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik, pembelajaran masih berpusat pada pendidik (pendidik yang aktif), sedangkan peserta didik pasif dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian peserta didik kelas V A dan VB ada yang mengobrol dengan temannya ataupun melamun ketika pendidik menyampaikan materi. Saat pendidik memberikan tugas untuk berdiskusi atau memberikan pertanyaan, banyak peserta didik kurang antusias bahkan pertanyaan hanya dijawab dan didominasi oleh peserta didik yang pintar. Selain itu, pendidik belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran yang menarik untuk merangsang peserta didik belajar secara aktif dan memanfaatkan waktu dalam proses pembelajaran, seperti model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat merangsang peserta didik belajar secara aktif, bekerja sama dengan rasa tanggung jawab dan melatih peserta didik untuk memanfaatkan waktu dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah penerapan model kooperatif tipe *make a match* yang digunakan yaitu teori dari Huda, karena langkah langkah tersebut dijelaskan secara rinci tahapannya serta kegiatan yang dilaksanakan.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diharapkan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini, dimulai dengan menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai kemudian pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan kelas control menggunakan model pembelajaran seperti yang biasanya dilakukan oleh pendidik kelas.

Berdasarkan pokok pikiran diatas memungkinkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.Konsep kerangka pikir

Keterangan:

X = Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Y = Hasil belajar peserta didik

→ = Pengaruh

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir maka hipotesis yang diajukan pada penelitian ini yaitu “Ada pengaruh hasil belajar tematik pada pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada peserta didik kelas V SDN 1 Marga Agung”.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Sugiyono (2014:107) menyatakan metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu dan metode penelitian pendidikan diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dinulatkan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Metode eksperimen merupakan metode yang menjadi bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya. Dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Peneliti menggunakan penelitian metode eksperimen dikarenakan peneliti mencari pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a match* terhadap hasil belajar peserta didik (peneliti melakukan eksperimen di kelas V SD Negeri 1 Marga Agung).

Kedua kelas diberikan *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan tes instrument yang sama. Kelas eksperimen maupun kelas control tidak dipilih secara acak. Peneliti menggunakan dua kelas untuk diteliti, yaitu kelas V A dan sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas control. Perbedaan rata-rata nilai akhir (post test) pada kelas eksperimen dan kelas control dibandingkan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik antara kedua kelas tersebut.

Menurut Sugiyono (2016:116) bentuk desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 2.Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Y_1	X	Y_2
Control	Y_1	-	Y_2

Sumber: Sugiyono (2016: 116)

Keterangan :

Y_1 : Tes awal yang sama pada kedua kelas.

X : Aktivitas peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *make a match*.

Y_2 : Tes akhir yang sama pada kedua kelas.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

1. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 1 Marga Agung, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan.
2. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

3.3 Prosedur Penelitian

Tahapan-tahapan pelaksanaan eksperimen adalah sebagai berikut :

3.3.1 Penelitian Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan untuk diajukan ke sekolah yang bersangkutan.
- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mendapatkan data peserta didik yang akan dijadikan objek penelitian, juga guna mendapatkan informasi berkaitan dengan cara pendidikkelas mengelola kelas.
- c. Menentukan kelas ekperimen dan kelas kontrol.

3.3.2 Tahap Perencanaan

- a. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
- b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
- c. Menyiapkan instrumen penelitian.
- d. Peneliti melaksanakan pembelajaran bersama kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menjalani pembelajaran bersama pendidik kelas.

3.3.3 Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti mengadakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen, penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sesuai dengan RPP.
- c. Mengadakan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *pretest* dan *post test*.
- e. Mengolah dan menganalisis data penelitian.
- f. Menyusun laporan hasil penelitian.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Siregar (2013 : 30) menyatakan populasi penelitian merupakan keseluruhan dari objek penelitian berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, dan sebagainya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Marga Agung yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas V A

dan V B yang dimana peserta didik kelas V A berjumlah 17 dan V B 16 peserta didik, sehingga jumlah populasi 33 peserta didik.

Tabel 3.Data jumlah peserta didik kelas V

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta didik
	L	P	
VA	9	8	17
VB	9	7	16
Jumlah	18	15	33

(Sumber: Dokumentasi daftar peserta didik kelas V)

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling*. Sugiyono (2010: 122) menyatakan bahwa *nonprobability sampling* teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Sugiyono (2014:124) menyatakan bahwa sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 17 peserta didik dikelas VA dan 16 peserta didik dikelas VB, sehingga jumlah total sampel 33 peserta didik.

3.4.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan hal yang akan diteliti dalam sebuah penelitian. Sugiyono (2014:60) menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu sebagai berikut.

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Sugiyono (2016:201) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen). Variable bebas dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe *make a match* yang disebut sebagai X.

b. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Sugiyono (2016:261) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar tematik peserta didik SD Negeri 1 Marga Agung yang disebut sebagai Y.

3.4.4 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikasikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah :

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan, Rusman (2012:223). Definisi oprasional model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu (1) perhatian peserta didik pada proses pembelajaran, (2) partisipasi dalam mencari pasangan, (3) ketepatan dalam mencari pasangan, (4) kerja sama dalam kelompok, dan (5) kedisiplinan peserta didik terhadap waktu.

Kategori penyekoran *make a match* digunakan skala *likert*. Pilihan pernyataan terdiri dari empat alternative jawaban dengan skor yang berbeda. Pilihan jawaban dari setiap item instrument terdiri dari Selalu (S) skor 4, Sering (SR) skor 3, Kadang kadang (KK) skor 2, Tidak Pernah (TP) skor 1. Kemudian dari hasil keseluruhan jawaban peserta didik dengan melihat jumlah skor, diklasifikasikan dalam kategori berikut.

Tabel 4. Klasifikasi Pengkategorian Variabel X

Presentase jumlah skor	Kategori
$76\% \leq X \leq 100\%$	Sangat baik
$51\% \leq X \leq 75\%$	Baik
$26\% \leq X \leq 50\%$	Cukup Baik
$X \leq 25\%$	Tidak Baik

(Sumber. Arikunto, 2008:29)

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah melakukan suatu proses pembelajaran dan menerima pengalaman belajarnya berupa pengathuan. Hasil belajar pada kegiatan ini difokuskan pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis. Ranah kognitif peserta didik diukur melalui instrument tes yang diberikan kepada peserta didik pada akhir pelajaran. Tes yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tes pilihan jamak, setiap jawaban benar memiliki skor satu dan jawaban salah memiliki skor nol.

c. Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan aspek pengetahuan, ketrampilan, niali atau sikap, serta pemikiran dalam sebuah materi pembelajaran menggunakan tema atau topik. Melalui pembelajaran tematik, peserta didik dapat memperoleh

pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari.

3.4.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, selain perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih tehnik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data dapat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik yang digunakan penulis untuk mengumpulkan keseluruhan data yang berkaitan dengan penelitian ini ada 3 teknik, yaitu :

a. Observasi

Menurut Sugiyono (2016: 203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

b. Studi Pustaka

Peneliti juga akan menggunakan studi pustaka sebagai salah satu teknik pengumpulan data sekunder untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Marga Agung. Data yang dimaksud berupa arsip sekolah yang berisi hasil Ujian Tengah Semester dari peserta didik kelas V SDN 1 Marga Agung tahun pelajaran 2021/2022.

3.4.6 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan jamak yang relevan dengan kompetensi dasar dan indikator dari tema yang dipelajari. Setiap jawaban benar memiliki bobot skor 1 dan jawaban salah memiliki bobot skor 0.

3.4.7 Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Coba Instrumen

Sebelum soal tes digunakan untuk penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan uji instrument tes. Uji coba instrumen tes dilakukan dikelas VA SDN 3 Margodadi.

b. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Menurut Ari Kunto (2014:211) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrument. Suatu instrument yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Pada penelitian ini validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian dan dilakukan sebelum soal diajukan kepada peserta didik. Soal yang diuji kevalidannya sebanyak 25 soal. Pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian validitas konstruksi (*construct validity*).

Guna mendapatkan instrument tes yang valid, dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang diukur sesuai dengan pokok bahasan pada kurikulum yang berlaku.
2. Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
3. Melakukan pengujian butir soal dengan meminta bantuan sekolah dasar lain sebagai uji validasi konstruksi.
4. Pengujian validitas tes menggunakan korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh *Pearson*, dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

(Arikunto, 2014:87)

Tabel 5. Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	0.00 > rxy	Tidak Valid	(TV)
	0.00 < rxy > 0.20	Sangat Rendah	(SR)
	0.20 < rxy > 0.40	Rendah	(R)
	0.40 < rxy > 0.60	Sedang	(S)
	0.60 < rxy > 0.80	Tinggi	(T)
	0.80 < rxy > 1.00	Sangat Tinggi	(ST)

Sumber: Arikunto (2014:322)

Validitas instrumen ini dilakukan dengan kriteria pengujian r hitung > r table dengan $\alpha=0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila r hitung < r table maka alat ukur tersebut tidak valid.

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan $N=20$ dengan signifikansi 5% r table adalah 0,444. Berdasarkan table hasil perhitungan uji validitas, diperoleh 21 butir soal yang dinyatakan

valid. Selanjutnya dipilih 20 soal yang valid digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Adapun rekap data hasil perhitungan *microsoft office excel* pada tabel berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal

No Soal	Rxy	r tabel	Validitas	Keterangan
1	0.5381	0.444	Valid	Dapat Digunakan
2	0.6091	0.444	Valid	Dapat Digunakan
3	0.6496	0.444	Valid	Dapat Digunakan
4	0.5409	0.444	Valid	Dapat Digunakan
5	0.5369	0.444	Valid	Dapat Digunakan
6	0.5199	0.444	Valid	Dapat Digunakan
7	0.2091	0.444	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
8	0.5931	0.444	Valid	Dapat Digunakan
9	0.5098	0.444	Valid	Dapat Digunakan
10	0.5034	0.444	Valid	Dapat Digunakan
11	0.6295	0.444	Valid	Dapat Digunakan
12	0.6131	0.444	Valid	Dapat Digunakan
13	0.5098	0.444	Valid	Dapat Digunakan
14	0.6131	0.444	Valid	Dapat Digunakan
15	0.4461	0.444	Valid	Dapat Digunakan
16	0.465	0.444	Valid	Dapat Digunakan
17	0.5098	0.444	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
18	0.5894	0.444	Valid	Dapat Digunakan
19	0.1363	0.444	Tidak Valid	Dapat Digunakan
20	0.5381	0.444	Valid	Dapat Digunakan
21	0.1361	0.444	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
22	0.0648	0.444	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
23	0.4621	0.444	Valid	Dapat Digunakan
24	0.5182	0.444	Valid	Dapat Digunakan
25	0.5098	0.444	Valid	Dapat Digunakan

(Sumber : Hasil Penelitian 2022)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid. Perhitungan uji validitas butir soal menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel*. Berdasarkan data perhitungan validitas instrument hasil belajar dengan $N = 20$ dengan signifikansi 5% r tabel adalah 0,444. Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, diperoleh 21 butir

soal yang dinyatakan valid. Selanjutnya 20 soal yang valid digunakan untuk soal pretest dan posttest. Adapun rekap data hasil perhitungan *Microsoft Office Excel*.

c. Reliabilitas Soal

Instrumen yang dikatakan reliable adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Arikunto (2014:221) reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Uji reliabilitas instrument hasil belajar dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha*. Rumus *Alpha* dalam Arikunto (2014:109) adalah :

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

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas

n = banyaknya butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir

σ_t^2 = varian total

Proses pengolah data reliabilitas menggunakan program Microsoft office excel dengan klasifikasi :

Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 - 0,20	Sangat Rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Agak Rendah
0,61 - 0,80	Cukup
0,81 - 1,00	Tinggi

(Arikunto, 2014:319)

Adapun hasil perhitungan Microsoft office excel pada tabel berikut.

Tabel 8. Rekapitulasi Uji Reliabilitas soal tes

No Soal	Varian Item
1	0.2605
2	0.2632
3	0.2605
4	0.1684
5	0.2632
6	0.2605
7	0.2632
8	0.1974
9	0.2211
10	0.2605
11	0.2605
12	0.2605
13	0.2211
14	0.2605
15	0.1974
16	0.2605
17	0.2211
18	0.1342
19	0.2632
20	0.2605
21	0.2605
22	0.2605
23	0.1342
24	0.0947
25	0.2211

(Sumber : Hasil Penelitian 2022)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa jumlah varian item yaitu 5.72 dengan varian total 31,83 dengan kategori sangat tinggi.

6. Daya Beda Soal

Daya pembeda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan responden. Arikunto (2014:211) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Teknik yang digunakan untuk menghitung daya

pembeda adalah dengan mengurangi rata rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata rata kelompok bawah yang menjawab benar. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan rumus :

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

Keterangan :

J : Jumlah peserta tes

J_A : Banyaknya peserta kelompok atas

J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P : Indeks kesukaran

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai berikut :

Tabel 9. Kriteria Daya Pembeda Soal

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

Sumber. Arikunto (2014:218)

Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *microsoft office excel*.

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh uji beda soal sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif

Klasifikasi	No Soal	Indeks Daya Beda
Jelek	10, 19	0,00-0,19
Cukup	1,3,6,11,12,13,14,16,21,23	0,20-0,39
Baik	2,4,5,7,8,9,15,17,18,20,22,24,25	0,40-0,69
Baik Sekali	-	0,70-1,00
Tidak Baik	-	-

(Sumber : Hasil Penelitian 2022)

7. Teknik Kesukaran Soal

Untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *microsoft office excel*. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2014:208) yaitu :

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

Keterangan :

P : Tingkat Kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Tabel 11. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

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

Sumber. Arikunto (20014:210)

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh taraf kesukaran sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat Kesukaran	No Soal	Indeks Kesukaran
Sukar	4,9,13,17,25	0,00-0,30
Sedang	1,2,3,5,6,7,10,11,12,14,16,19,20,21,22	0,31-0,70
Mudah	8,15,18,23,24	0,71-1,00

(Sumber : Hasil Penelitian 2022)

3.4.8 Pengujian Hipotesis

Uji Regresi Linier Sederhana

Guna menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V, maka

digunakan analisis regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Menurut Siregar (2013:379) rumus regresi linier sederhana yaitu :

$$Y = \alpha + Bx$$

Keterangan:

Y = variabel terikat

X = variabel bebas

Analisis uji regresi linier sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft office excel*.

Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini sebagai berikut.

Keterangan:

Ha : Ada pengaruh hasil belajar tematik pada pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada peserta didik kelas V SDN 1 Marga Agung.

Ho : Tidak ada pengaruh hasil belajar tematik pada pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada peserta didik kelas V SDN 1 Marga Agung.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 1 Marga Agung tahun pelajaran 2021/2022.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Marga Agung, yaitu sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Peserta Didik

- 5.2.1.1 Peserta didik diharapkan untuk memperbanyak pengalaman belajar yang didapat dari lingkungan sekitar.
- 5.2.1.2 Peserta didik diharapkan memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

5.2.2 Bagi Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran. Diharapkan pendidik dapat memfasilitasi kegiatan diskusi dengan cara melatih kerjasama peserta didik dan meningkatkan kedisiplinan peserta didik terhadap waktu, serta memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar.

5.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pendidik untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan membantu pendidik untuk melaksanakan model pembelajaran yang beragam sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

5.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi, dan masukan tentang Pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajarmatematik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT.Rineka Cipta, Jakarta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. PT.Rineka Cipta: Jakarta.
- Dismawan.2014 *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Ar-ruzz Media, Yogyakarta.
- Gunawan, Muhamad Ali. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing: Yogyakarta.
- Haris, Abdul.dkk.2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo: Yogyakarta.
- Herlina. 2010. *Minat Belajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperatif Learning Metode, teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Isjoni. 2014. *Pembelajaran Kooperatif*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Kasmadi dan Sunariah, Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta: Bandung.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama, Bandung.
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Muhidin, Ali & Abdurahman, Maman. 2011. *Analisis Korelasi, Regresi dan Jalur dalam Penelitian*. CV. Pustaka Setia, Bandung.
- Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan*. Hamim Group. Lampung.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Pendidik*. Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Sisdiknas. 2003. *Undang-undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika, Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Thobroni, M. & Arif. 2012. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Ar-RuzzMedia. Yogyakarta.
- Winataputra. dkk. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka:Jakarta.