

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* DAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI

(Skripsi)

Oleh

SRI MUNJIATI

NPM 1913053078



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* DAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI

OLEH

Sri Munjiati

Masalah pada penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik karena penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang variatif pada pembelajaran IPS peserta didik kelas IV SDN 8 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (1) pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar, (2) pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar, (3) perbedaan antara pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 8 Metro Timur dengan jumlah 57 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa esai dan pilihan jamak.

Kesimpulan hasil (1) terdapat pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar, dengan hasil t hitung $\geq t$ tabel, yaitu $10,611 \geq 2,052$, (2) terdapat pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar, dengan hasil t hitung $\geq t$ tabel, yaitu $8,455 \geq 2,048$, (3) perbedaan antara pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar, dengan hasil t hitung $\geq t$ tabel, yaitu $2,046 \geq 2,000$.

Kata Kunci: audio visual, *flashcard*, *make a match*

ABSTRACT

THE EFFECT OF MAKE A MATCH TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL WITH ASSISTANCE OF FLASHCARD MEDIA AND VISUAL AUDIO ON SOCIAL LEARNING OUTCOMES STUDENTS IN CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL STATE

By

Sri Munjiati

The problem in this study is the low learning outcomes of students due to the use of models and learning media that are less varied in social studies learning for fourth grade students of SDN 8 Metro Timur. This study aims to analyze (1) the effect of the cooperative model of the make a match type assisted by flashcard media on social studies learning outcomes of fourth grade elementary school students, (2) the effect of the cooperative model of make a match type assisted by audio-visual media on social studies learning outcomes of class students IV elementary school, (3) the difference between the effect of the cooperative model of the make a match type assisted by flashcard and audio-visual media on social studies learning outcomes for fourth grade elementary school students. This study used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The research population was all fourth grade students at SDN 8 Metro Timur with a total of 57 students. Determination of the research sample using a saturated sample technique. Data collection techniques using multiple choice tests and descriptions.

The conclusion of the results (1) there is an influence of the make a match type cooperative model assisted by flashcard media on social studies learning outcomes of fourth grade elementary school students, with the results of $t_{count} \geq t_{table}$, namely $10.611 \geq 2.052$, (2) there is an influence of make a type cooperative model match assisted by audio-visual media on social studies learning outcomes for fourth grade elementary school students, with the results of $t_{count} \geq t_{table}$, namely $8.455 \geq 2.048$, (3) the difference between the effect of the cooperative model of make a match type assisted by flashcard and audio-visual media on learning outcomes Social studies of fourth grade elementary school students, with the results of $t_{count} \geq t_{table}$, namely $2.046 \geq 2.000$.

Keywords: audio visual, flashcard, make a match.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* DAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI

Oleh

SRI MUNJIATI

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Univesitas Lampung**



**FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* DAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI**

Nama Mahasiswa : ***Sri Munjiati***

No. Pokok Mahasiswa : 1913053078

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan


Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENGESAHKAN

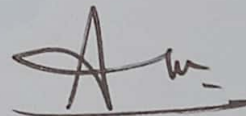
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

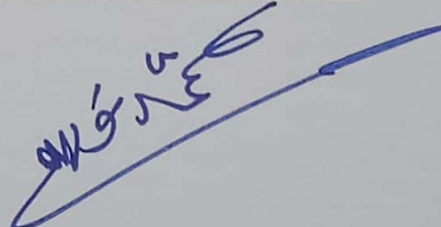


Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001



Alif Luthvi Azizah, M.Pd.
NIP 19930523 202203 2 011

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

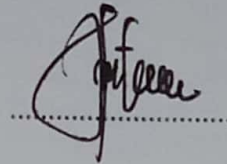


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

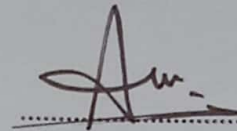
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji


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



Sekretaris : Alif Luthvi Azizah, M.Pd.



Penguji Utama : Drs. Maman Surahman, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 17 Juli 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Munjiati
NPM : 1913053078
Program Studi : S1 Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Dan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 17 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan



Sri Munjiati
NPM 1913053078

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Sri Munjiati, dilahirkan di Karang Tengah, Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Pringsewu pada 10 Mei 2000. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara yaitu dari pasangan Bapak Sukiyo dan Ibu Kastimah.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Karang Sari, lulus pada tahun 2013.
2. MTs Raudlatul Munawwarah Jatirejo, lulus pada tahun 2016.
3. SMA Negeri 1 Pagelaran, lulus pada tahun 2019.

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2022 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 2 Pandansurat dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pandansurat, Pringsewu, Lampung. Selama menjadi mahasiswa, peneliti aktif di organisasi internal kampus seperti Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) FKIP, FPPI Kampus B Unila, Pramuka Kampus B Unila dan Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP).

MOTTO

"Saya percaya bahwa berdoa tanpa henti sama halnya dengan memikirkan pikiran-pikiran yang baik tanpa henti."

(Wilferd A. Peterson)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur selalu terucapkan ke hadirat Allah Swt yang kuasa akan segala sesuatu. Salawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad Saw.

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

Bapakku Sukiyo dan Ibuku Kastimah

Yang telah membesarkan, mendidik, membimbing, mendoakan, mendukung dan melimpahkan kasih sayangnya serta selalu memotivasiku untuk terus berjuang
menggapai cita-cita.

Kakakku Septiyani dan Apriyanti

Yang selalu mendukung, mendoakan dan memberikan semangat.

Almamater tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah rabbil aalaamiin, puji syukur ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* dan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IP.M., selaku Rektor Universitas Lampung yang memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa menyelesaikan gelar Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Drs. Rapani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

6. Alif Luthvi Azizah, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku penguji utama pada ujian skripsi, terimakasih untuk masukan dan saran-saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Ismu Sukamto, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) yang senantiasa membimbing selama kuliah.
9. Seluruh dosen serta staf karyawan PGSD FKIP Universitas Lampung, terima kasih atas semua ilmu yang telah diberikan selama proses perkuliahan dan membantu penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Dra. Sumarni, M.Pd., selaku Kepala SD Negeri 1 Metro Pusat yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji coba instrumen dan Siti Rupiah, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 8 Metro Timur yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 8 Matro Timur.
11. Sahabat seperjuanganku Marti Fitria, Nurul Dewi Khomariah, Rizki Maulani, Alfiza Fauzia, Rani Khoerul dan Evita Nur Cahyani yang telah banyak mendengarkan keluh kesah dan selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman tim skripsi Tisulan, Dewi, Farisa, Rofa, Dila, Nabila, Gde, Rani dan Shintia yang telah menyelesaikan setiap tahap seminar skripsi.
13. Teman-teman dan adik-adik (Kos Pak Gito) terimakasih atas dukungan yang telah diberikan dalam proses penyusunan skripsi ini.
14. Keluarga besar Majelis Fadhul Huda, Ustadz Abdurrohman dan teman-teman yang selalu memberi semangat dan do'a untuk keberhasilan penyusunan skripsi ini.
15. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, Juli 2023
Peneliti



Sri Munjiati
NPM 1913053078

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Belajar dan Pembelajaran	9
2.1.1. Pengertian Belajar	9
2.1.2. Tujuan Belajar.....	10
2.1.3. Ciri-Ciri Belajar	11
2.1.4. Prinsip-Prinsip Belajar	13
2.1.5. Teori Belajar.....	14
2.1.6. Pengertian Pembelajaran.....	16
2.1.7. Tujuan Pembelajaran.....	17
2.1.8. Ciri-Ciri Pembelajaran	19
2.1.9. Prinsip-Prinsip Pembelajaran.....	19
2.2. Model Pembelajaran Kooperatif	20
2.2.1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	20
2.2.2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif	21
2.2.3. Prosedur Pembelajaran Kooperatif	23
2.2.4. Macam-Macam Pembelajaran Kooperatif	24
2.3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	25
2.3.1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	25
2.3.2. Karakteristik Model Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	27
2.3.3. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> ...	27
2.3.4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Make a Match</i>	29

2.4. Media Pembelajaran.....	31
2.4.1 Pengertian Media pembelajaran.....	31
2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	31
2.4.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	33
2.5. Media <i>Flashcard</i>	34
2.5.1. Pengertian Media <i>Flashcard</i>	34
2.5.2. Karakteristik Media <i>Flashcard</i>	35
2.5.3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flashcard</i>	35
2.5.4. Langkah-Langkah Menggunakan Media <i>Flashcard</i>	36
2.6. Media Audio Visual	37
2.6.1. Pengertian Media Audio Visual	37
2.6.2. Karakteristik Media Audio Visual	38
2.6.3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	39
2.6.4. Langkah-Langkah Menggunakan Media Audio Visual	41
2.7. Hasil Belajar.....	42
2.7.1. Pengertian Hasil Belajar.....	42
2.7.2. Macam-Macam Hasil Belajar	45
2.7.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	46
2.8. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	47
2.8.1. Pengertian IPS	47
2.8.2. Karakteristik Pembelajaran IPS	48
2.8.3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	49
2.8.4. Tujuan Pembelajaran IPS SD.....	50
2.9. Penelitian Relevan	51
2.10. Kerangka Pikir.....	54
2.11. Hipotesis Penelitian	56

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian.....	57
3.2. <i>Setting</i> Penelitian	58
3.2.1. Tempat Penelitian.....	58
3.2.2. Waktu Penelitian	58
3.2.3. Subjek Penelitian.....	58
3.3. Populasi dan Sampel	58
3.3.1. Populasi	58
3.3.2. Sampel.....	59
3.4. Tahap Penelitian.....	59
3.5. Variabel Penelitian.....	60
3.6. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	61
3.6.1. Definisi Konseptual.....	61
3.6.2. Definisi Operasional.....	62
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	63
3.8. Instrumen Penelitian	64
3.8.1. Uji Coba Instrumen	64
3.8.2. Uji Prasyarat Instrumen.....	66
3.9. Teknik Analisis Data.....	70
3.10. Uji Hipotesis Penelitian	72

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pelaksanaan Penelitian.....	75
4.2. Hasil Penelitian	75
4.2.1. Hasil Analisis Data Penelitian.....	75
4.2.2. Uji Prasyarat Analisis Data	78
4.2.3. Hasil Uji Hipotesis Penelitian	80
4.3. Pembahasan.....	81
4.4. Keterbatasan Penelitian.....	85

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	87
5.2. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Penilaian Tengah Semester IPS Semester Ganjil Kelas IV, V dan VI SDN 8 Metro Timur.....	3
2. Data jumlah populasi peserta didik kelas IV SDN 8 Metro Timur tahun ajaran 2022/2023	59
3. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	65
4. Hasil Validitas Butir Soal Tes Pilihan Ganda.....	66
5. Hasil Validitas Butir Soal Tes Uraian.....	67
6. Kriteria Reabilitas	68
7. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	69
8. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Pilihan Ganda	69
9. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Uraian	69
10. Kategori Daya Beda Soal.....	70
11. Hasil Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda.....	70
12. Hasil Uji Daya Beda Soal Uraian	70
13. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen	76
14. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen	76
15. Rata-rata Hasil Peningkatan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	77
16. Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	55
2. Desain Eksperimen	57
3. Diagram Batang Rata-Rata Hasil Belajar <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	97
2. Surat Balasan Izin Penelitian	98
3. Surat Validasi Instrumen Tes	99
4. Surat Uji Coba Instrumen	100
5. Balasan Surat Uji Coba Instrumen.....	101
6. Surat Izin Penelitian	102
7. Surat Balasan Izin Penelitian	103
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen)	104
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	118
10. Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest.....	133
11. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal	135
12. Rekapitulasi Reabilitas Uji Coba Soal	136
13. Rekapitulasi Uji Daya Beda.....	138
14. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran	139
15. Soal Pretest dan <i>Posttest</i>	140
16. Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	146
17. Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	148
18. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	150
19. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	151
20. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	154
21. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	157
22. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	160
23. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	163
24. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	165

25. Uji N-Gain Kelas Eksperimen	167
26. Uji N-Gain Kelas Kontrol	168
27. Uji Hipotesis Penelitian	169
28. Tabel Nilai-Nilai r Product Moment	174
29. Tabel Nilai Chi Kuadrat	175
30. Tabel O-Z Kurva Normal	176
31. Tabel Distribusi F	177
32. Tabel Nilai Distribusi t	178
33. Foto Aktivita Penelitian	179

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan potensi peserta didik. Salah satu usaha yang dilakukan pemerintah untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan, yang dimulai dari jenjang sekolah dasar. Melalui pendidikan diharapkan dapat mencetak generasi berkualitas yang akan berkontribusi dalam tercapainya pembangunan nasional. Hal ini sesuai dengan pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa:

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, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar adalah sebuah penilaian akhir dari hasil proses mengikuti pembelajaran yang dapat dinilai dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik.

Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan melakukan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, inovatif, dan kreatif. Dalam menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif perlu

diterapkannya model pembelajaran didukung dengan media pembelajaran. Dalam pemilihan model pembelajaran pendidik harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan, selain itu model pembelajaran perlu didukung dengan media pembelajaran yang membantu memperjelas materi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun dalam Ariyana, dkk (2018) menekankan adanya integrasi antara penguatan karakter dan pembelajaran yang berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Lebih lanjut, Saputra (2016: 91) HOTS yang dimaksud adalah suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi. Sementara menurut Widana (2017: 4) HOTS adalah kemampuan berpikir yang mencakup pemecahan masalah, berpikir kritis, kreatif, berargumentasi dan mengambil keputusan.

HOTS membantu peserta didik untuk membedakan ide atau gagasan secara jelas, berargumentasi dengan baik, mampu memecahkan masalah, mampu mengkonstruksi penjelasan, mampu berhipotesis dan memahami hal-hal kompleks menjadi lebih jelas. Selaras dengan hal tersebut, Sani (2019: 1) HOTS penting untuk dipelajari oleh peserta didik agar mereka dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang pada umumnya membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran yang dilaksanakan selama ini belum mencapai tahapan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Hal tersebut menurut Aiman (2020) sehingga peserta didik merasa kesulitan ketika dimunculkan pada sebuah permasalahan yang memiliki level tahapan menganalisis. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Nuraini dan Julianto (2022) salah satu faktor penyebabnya antara lain karena peserta didik di Indonesia kurang terlatih dalam menyelesaikan soal-soal kontekstual, menuntut penalaran, argumentasi dan kreativitas dalam menyelesaikannya.

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada pra penelitian di SD Negeri 8 Metro Timur, masih dijumpai beberapa masalah dalam proses pembelajaran tepatnya pada mata pelajaran IPS di kelas IV. Permasalahan tersebut antara lain: 1) soal-soal yang disajikan belum mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi; 2) penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif; 3) penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif oleh pendidik; 4) peserta didik tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran; 5) hasil belajar IPS dari beberapa peserta didik belum mencapai KKM.

Permasalahan tersebut juga terlihat dari hasil belajar IPS peserta didik kelas IV, V dan VI pada (Tabel 1). Dari jumlah peserta didik kelas IV A , IV B SD Negeri 8 Metro Timur sebanyak 57 peserta didik, 39 peserta didik (68%) nilainya masih di bawah KKM dan sisanya 18 peserta didik (32%) sudah di atas KKM. Kemudian jumlah peserta didik kelas VA dan VB sebanyak 53 peserta didik, dan jumlah peserta didik kelas VI A dan VI B sebanyak 58 peserta didik.

Tabel 1. Hasil PTS Pembelajaran IPS Semester Ganjil Kelas IV, V dan VI SDN 8 Metro Timur

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai IPS	Rata-Rata Nilai	Rata-Rata Nilai Keseluruhan
1	IV A	29	70	1832	63,17	58,06
2	IV B	28	70	1482	52,93	
3	V A	26	75	1566	60,23	57,05
4	V B	27	75	1452	53,78	
5	VI A	29	75	1560	53,79	57,41
6	VI B	29	75	1770	61,03	
Total		168				

Sumber: Dokumentasi Hasil Nilai SDN 8 Metro Timur

Pendidik lebih sering menerapkan model pembelajaran konvensional yang menjadikan pembelajaran hanya terpusat ke pendidik dan peserta didik menjadi pasif dalam membangun pengetahuannya. Selain itu dalam

pelaksanaan pembelajaran peserta didik sering merasa bosan karena media pembelajaran yang digunakan pendidik kurang bervariasi.

Salah satu solusi yang bisa diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Aiman (2020), dimana tujuan utama penelitiannya yaitu untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan meningkatkan hasil belajar di kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Meskipun demikian, model pembelajaran tersebut akan lebih efektif jika menggunakan salah satu tipenya, seperti tipe *make a match*. Menurut Sulistio dan Haryati (2022: 56) mengemukakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sendiri adalah model yang mengajarkan peserta didik untuk dapat aktif dalam mencari atau mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan.

Lebih lanjut Maulidawati, dkk (2020) mengemukakan dalam jurnalnya, "*The cooperative learning model of the make a match type is a learning model developed by Lorna Curran in 1994, students must look for pairs of question cards they have while learning about a concept or topic in a pleasant atmosphere.*" Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994, peserta didik harus mencari pasangan kartu soal yang dimilikinya sambil belajar tentang suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Keunggulan dari model ini yaitu peserta didik dapat mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Meski demikian, model tersebut akan menjadi lebih optimal jika didukung dengan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar yang HOTS. Model *make a match* berbantuan media *flashcard* ini berbeda dengan *make a match* biasa. Dalam pembelajaran menggunakan *make a match* berbantuan media *flashcard* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, praktis

dalam penggunaannya sehingga peserta didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. Selain itu, media *flashcard* menurut Jannah & Fatimatul (2022) mudah diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, sehingga dapat merangsang peserta didik untuk lebih lama mengingat pesan yang ada. Sementara itu, media audio visual dipilih karena sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik di sekolah dasar. Media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dalam penggunaannya peserta didik dapat memperoleh pengalaman serta informasi yang didapat lebih jelas, sehingga dapat membantu peserta didik memahami suatu konsep dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan audio visual pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga, penerapan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan audio visual pada pembelajaran IPS menjadi suatu tindakan yang tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang timbul sebagai berikut.

1. Soal yang diujikan belum mencapai HOTS.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif oleh pendidik.
4. Peserta didik tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
5. Hasil belajar IPS dari beberapa peserta didik belum mencapai KKM.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dan mengingat luasnya permasalahan yang ada, maka peneliti membatasi hanya pada masalah sebagai berikut.

1. Soal-soal yang diujikan kepada peserta didik belum mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif.
3. Hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD N 8 Metro Timur yang sebagian belum mencapai KKM.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dikemukakan rumusan masalah penelitian yakni :

1. Apakah terdapat pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar?
3. Apakah terdapat perbedaan antara penerapan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dengan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Pada dasarnya, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan. Berdasarkan uraian rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar

2. Pengaruh model kooperatif tipe *make a match* menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar.
3. Perbedaan antara penerapan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dengan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkhusus pada hasil belajar IPS peserta didik serta menjadi pendukung penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi:

- a. Peserta Didik

Melalui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard* dapat mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan kerjasama antar peserta didik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam mengemukakan pendapat, melatih peserta didik untuk dapat berfikir dengan cepat dan tepat, serta hasil belajar peserta didik yang akan meningkat.

- b. Pendidik

- 1) Pendidik dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai variasi pada proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
- 2) Pendidik dapat menggunakan media *flashcard* dan audio visual sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik.

3) Pendidik dapat meningkatkan kreatifitas dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik.

c. Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan informasi tentang model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan media *flashcard* dan audio visual yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD.

d. Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau masukan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* dan audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik pada tingkat sekolah dasar.

e. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah pengalaman tentang bagaimana cara mengajar di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* dengan berbantuan media *flashcard* dan audio visual di sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Yuhana dan Fadlilah (2019) secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku yang diakibatkan oleh interaksi peserta didik dengan lingkungan. Perilaku ini mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Sehingga kita dapat mengidentifikasi hasil belajar melalui penampilan.

Pengertian tersebut selaras dengan pendapat Suardi (2018: 16) yang mendefinisikan belajar adalah sebagai proses perubahan perilaku yang saling berkesinambungan dan berkelanjutan sepanjang hayat yang dipicu oleh berbagai unsur seperti minat, motivasi, sikap, dan emosi.

Sementara Suzana dan Jayanto (2021: 2) mengemukakan belajar merupakan suatu perubahan perilaku pada individu yang dapat dibentuk melalui pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan. Pengalaman dan pengetahuan yang diolah di dalam diri seseorang akan memberikan perubahan perilaku sedangkan pengalaman dan pengetahuan yang tidak dihiraukan akan menetap sementara kemudian berlalu begitu saja.

Menurut Afandi, dkk (2013: 3) belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Belajar untuk disekolah dasar berarti interaksi antara

pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilaksanakan baik di dalam kelas maupun diluar kelas dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

Belajar menurut Makki (2019:1) merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Belajar itu berarti suatu perubahan antar individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik secara sadar dan terencana untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang belum dimiliki sebelumnya dengan didorong oleh berbagai faktor seperti minat, motivasi, sikap, emosional dan yang lainnya.

2.1.2 Tujuan Belajar

Tujuan utama kegiatan belajar menurut Djamaludin & Wardana (2019: 7) adalah untuk memperoleh dan meningkatkan tingkah laku manusia dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai kemampuan. Sedangkan tujuan belajar menurut Suardi (2018: 16) merupakan dorongan dari berbagai aspek seperti motivasi, emosi, dan sikap yang pada akhirnya dapat membangkitkan perubahan perilaku yang diinginkan.

Sementara menurut Isti'adah (2020:16) tujuan belajar dapat diartikan sebagai sebuah kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan pembelajaran. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan baik segi aspek kognitif maupun aspek lainnya.

Sementara Dalyono dalam Nursalim (2018: 11-15) menjelaskan secara umum tujuan dari belajar sebagai berikut.

- a. Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan diri.
- b. Belajar bertujuan mengubah kebiasaan yang buruk menjadi kebiasaan baik peserta didik.
- c. Belajar bertujuan merubah sikap negative menjadi sikap positif peserta didik.
- d. Belajar bertujuan memperoleh dan mengembangkan keterampilan yang dimiliki.
- e. Belajar bertujuan menambah pengetahuan peserta didik di berbagai bidang ilmu.

Sementar Suzana dan Jayanto (2021:3) mengemukakan tujuan belajar sebagai berikut.

- a. Proses memperoleh pengetahuan terlihat pada peningkatan kemampuan berpikir individu. Jenis perubahan dalam hal ini adalah perubahan kognitif.
- b. Pada dasarnya, dalam konsep keterampilan, kemampuan fisik dan mental seseorang diperoleh melalui proses belajar. Sifat perubahan dalam hal ini adalah perubahan psikomotor.
- c. Melalui pembentukan sikap, proses belajar dapat membentuk sikap mental individu yang berkaitan langsung dengan penanaman nilai-nilai moral yang ingin dicapai, sehingga memudahkan kesadarannya di masa depan. Sifat perubahan dalam hal ini adalah perubahan emosi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat menyimpulkan bahwa tujuan belajar kondisi perubahan tingkah laku dari individu yang telah melaksanakan pembelajaran dengan tujuan untuk bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai kemampuan lainnya yang didorong dari berbagai aspek seperti motivasi, emosi, dan sikap yang pada akhirnya dapat membangkitkan perubahan perilaku yang diinginkan.

2.1.3 Ciri-Ciri Belajar

Noehi Nasution dalam Fathurrohman (2017: 10-11) mengidentifikasi ciri-ciri belajar sebagai berikut.

- a. Belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar, baik aktual maupun potensial.

- b. Perubahan itu pada dasarnya berupa didaptnya kemampuan baru, yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.
- c. Perubahan itu terjadi karena usaha.

Adapun Suardi (2018: 12-13) menjelaskan ciri-ciri belajar sebagai berikut.

- a. Perubahan yang bersifat fungsional. Perubahan yang terjadi pada aspek kepribadian seseorang mempunyai dampak terhadap perubahan selanjutnya. Karena belajar anak dapat membaca, karena membaca pengetahuannya bertambah, karena pengetahuannya bertambah akan mempengaruhi sikap dan perilakunya.
- b. Belajar adalah perbuatan yang sudah mungkin sewaktu terjadinya prioritas. Seseorang yang bersangkutan tidak begitu menyadarinya, namun demikian paling tidak dia menyadarinya setelah peristiwa itu berlangsung. Dia menjadi sadar apa yang dialaminya dan apa dampaknya.
- c. Belajar terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual. Belajar hanya terjadi apabila yang dialami oleh yang bersangkutan.
- d. Perubahan yang terjadi bersifat menyeluruh dan terintegrasi. Perubahan yang terjadi bukan pada bagian-bagian diri seseorang, namun yang berubah adalah kepribadiannya.
- e. Belajar adalah proses interaksi. Belajar bukanlah proses penyerapan yang berlangsung tanpa usaha yang aktif dari yang bersangkutan. Perubahan akan terjadi jika yang bersangkutan memberikan reaksi terhadap stimulus/situasi yang dihadapi.
- f. Perubahan berlangsung dari yang sederhana ke arah yang lebih kompleks. Seorang anak baru akan dapat melakukan operasi hitung kalau yang bersangkutan sudah menguasai simbol-simbol yang berkaitan dengan operasi hitung tersebut.

Sementara Akhirudin, dkk (2019: 10) mengemukakan ciri-ciri belajar sebagai berikut.

- a. Belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku (*Change Behaviour*).
- b. Perubahan perilaku relative permanent. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah.
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang telah melakukan proses belajar dengan baik akan mengalami perubahan tingkah laku relative permanent yang bersifat fungsional, menyeluruh dan terintegrasi melalui pengalaman atau latihan yang dilakukan.

2.1.4 Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip belajar perlu diperhatikan dan digunakan sebagai pedoman melakukan proses belajar. Hal tersebut bertujuan agar proses belajar dapat mencapai standar akhir yang diinginkan secara maksimal.

Menurut Soekamto dan Winataputra dalam Baharuddin dan Wahyuni (2015: 1920) prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

- a. Apa pun yang dipelajari peserta didik, dialah yang harus belajar bukan orang lain, untuk itu peserta didiklah yang harus bertindak aktif.
- b. Setiap peserta didik belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- c. Peserta didik akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan peserta didik akan membuat proses belajar lebih berarti.
- e. Motivasi belajar peserta didik akan lebih meningkat apabila ia diberikan tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Adapun Rachmawati dan Daryanto (2015: 47-54) menyampaikan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

- a. Prinsip perhatian dalam motivasi.
 - 1) Belajar memerlukan perhatian.
 - 2) Belajar memerlukan motivasi.
- b. Prinsip keaktifan.
- c. Prinsip keterlibatan langsung.
- d. Prinsip pengulangan.
- e. Prinsip tantangan.
- f. Prinsip balikan dan penguatan (*feed back*).
- g. Prinsip perbedaan individu.

Sementara Hakim dalam Suzana dan Jayanto (2021: 6-8)

mengemukakan prinsip belajar sebagai berikut.

- a. Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas.
- b. Proses belajar akan terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi problematis.
- c. Belajar bermakna dengan pengertian tidak dengan hafalan d. Belajar merupakan proses kontinu.
- d. Belajar berdasarkan kemauan sendiri.
- e. Keberhasilan belajar ditentukan oleh beberapa faktor, secara umum ada 2 yaitu faktor internal dan eksternal.
- f. Belajar membutuhkan metode yang tepat.
- g. Belajar memerlukan adanya keselarasan antara pendidik dan peserta didik.
- h. Belajar membutuhkan kemampuan menangkap intisari materi yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya prinsip-prinsip belajar akan membantu pendidik dalam merencanakan dan mengarahkan proses pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.5 Teori Belajar

Teori belajar merupakan salah satu elemen penting yang harus dipahami pendidik. Karena teori belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan penerapan teori belajar yang sesuai, bukan tidak mungkin peserta didik akan menciptakan prestasi yang membanggakan bagi dirinya, keluarga, sekolah, negara atau bahkan dunia. Menurut Margaretha (2020) mengatakan bahwa teori belajar diartikan sebagai integrasi yang menuntun di dalam merancang kondisi demi tercapainya tujuan pendidikan. Sedangkan menurut Pane & Dasopang (2017) mengemukakan bahwa beberapa kelompok teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar yaitu sebagai berikut.

- a. Behaviorisme, teori ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat.

- b. Kognitivisme, merupakan salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif. Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan. Oleh karena itu, teori ini memandang bahwa belajar itu sebagai perubahan persepsi dan pemahaman.
- c. Teori Belajar Psikologi Sosial, menurut teori ini proses belajar bukanlah proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi harus melalui interaksi.
- d. Teori Belajar Gagne, yaitu teori belajar yang merupakan perpaduan antara behaviorisme dan kognitivisme. Belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya terjadi dengan kondisi tertentu.

Rachmawati & Daryanto (2015: 55-82) menjelaskan teori-teori belajar sebagai berikut.

- a. Teori Behavioristik, teori ini menganggap belajar adalah perubahan tingkahlaku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Teori ini menekankan pada hasil proses belajar, dimana seseorang dianggap telah belajar jika ia telah menunjukkan perubahan tingkah laku.
- b. Teori Kognitif, teori ini menganggap belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman, yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Teori kognitif lebih mementingkan proses belajar bukan pada hasil belajar.
- c. Teori Konstruktivisme, teori ini menganggap belajar adalah mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman.
- d. Teori Humanistik, teori ini menganggap tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika peserta didik telah mampu mencapai aktualisasi diri secara maksimal.
- e. Teori Sibernetik, teori ini menganggap belajar adalah pemrosesan informasi. Proses pengolahan informasi dalam ingatan dimulai dari proses penyajian informasi (*encoding*), diikuti dengan penyimpanan informasi (*storage*), dan diakhiri dengan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang disimpan dalam ingatan (*retrieval*).

Menurut Suprijono (2016:16) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

- a. Teori Perilaku
Teori perilaku bersumber dari pemikiran behaviorisme, dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses

- pembentukan hubungan atau rangsangan (stimulus) dan balas (respon).
- b. Teori Belajar Kognitif
Pandangan teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya.
 - c. Teori Belajar Konstruktivisme
Teori ini menganggap pemikiran filsafat konstruktivisme mengenai hakikat pengetahuan memberikan sumbangan terhadap usaha mendekonstruksi pembelajaran mekanis.

Berdasarkan teori-teori belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan model kooperatif tipe *make a match* adalah teori belajar behavioristik. Sesuai dengan teori behavioristik, peneliti akan menerapkan model pembelajaran *make a match* untuk memberikan stimulus kepada peserta didik, sedangkan terciptanya respon dari peserta didik inilah yang akan diukur dan dinilai secara konkret melalui tes.

2.1.6 Pengertian Pembelajaran

Menurut Pane dan Dasopang (2017: 337) pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.

Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019: 13) pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik untuk memungkinkan proses memperoleh pengetahuan dan pengetahuan, memperoleh keterampilan dan karakter, serta membentuk sikap dan keyakinan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang dirancang untuk membantu peserta didik belajar dengan baik.

Sedangkan menurut Budimansyah dalam Hayati (2017:2) pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku

peserta didik yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Suzana dan Jayanto (2021: 19) yang menjelaskan pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, bahan belajar, sumber belajar, media belajar, metode mengajar, dan strategi pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar.

Menurut Hopeman, dkk (2022) mengemukakan pembelajaran adalah suatu proses dan rangkaian upaya atau kegiatan pendidik dalam rangka membuat peserta didik belajar dengan cara mereka dapat berkomunikasi dengan baik, berkolaborasi dengan teman atau pun orang-orang di sekitar, membuat peserta didik belajar berpikir kritis dan menemukan pemecahan masalah, dan juga membuat peserta didik belajar untuk dapat berinovasi dan juga kreatif.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang dimana pendidik dapat menggunakan bahan belajar, sumber belajar, media belajar, metode mengajar, dan strategi pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar untuk membantu peserta didik belajar dengan baik.

2.1.7 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka pendidik memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Sehingga pendidik dapat merancang pembelajaran yang efektif dan efisien. Nursalim (2018: 58-59) menyatakan bahwa belajar memiliki tiga tujuan.

- a. Mencerdaskan kehidupan bangsa.
- b. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan
- c. Mengembangkan pemikir kritis dan argumentatif peserta didik.

Di sisi lain, Suzana dan Jayanto (2021: 22) mengemukakan tujuan pembelajaran sebagai berikut.

- a. Tujuan pembelajaran biasanya dikembangkan secara individual oleh pendidik berdasarkan materi yang dipelajari. Tujuan pembelajaran ini sesuai dengan cara pandang atau pola pikir pendidik.
- b. Tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan yang biasanya sudah dicantumkan dalam pedoman pengajaran dan dituangkan dalam RPP yang disiapkan oleh pendidik. Sementara tujuan khusus yang harus disiapkan oleh pendidik harus memenuhi persyaratan berikut :
 - 1) Tindakan yang harus dicapai peserta didik ditentukan secara rinci;
 - 2) Menentukan perubahan perilaku yang diharapkan pada peserta didik sebagai hasil belajar selama pembelajaran.
 - 3) Mendeskripsikan standar minimal perubahan perilaku yang telah dicapai peserta didik.

Adapun Bloom dan Krathwohl dalam Setiawan (2017: 23-24)

menyampaikan tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga kawasan, yaitu.

- a. Kawasan Kognitif
Kawasan kognitif berkaitan dengan proses mental yang dimulai dari tingkat mengingat, memahami, mengaplikasikan, analisis, mengevaluasi, hingga mencipta.
- b. Kawasan Afektif
Kawasan afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau respon, menghargai, organisasi, dan karakterisasi menurut nilai.
- c. Kawasan Psikomotorik
Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Aspeknya seperti: meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, naturalisasi.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu pedoman atau sasaran yang dapat dikembangkan secara individual oleh pendidik berdasarkan materi yang dipelajari dengan cara pandang atau pola pikir pendidik, sehingga dapat merancang pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menyesuaikan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik.

2.1.8 Ciri-Ciri Pembelajaran

Sardiman dalam Mahmud dan Idham (2017: 11) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut.

- a. Adanya tujuan, yakni membantu peserta didik menuju ke perkembangan tertentu.
- b. Adanya suatu prosedur yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- c. Adanya penggarapan materi secara khusus.
- d. Adanya aktivitas peserta didik, yakni aktivitas yang menghasilkan interaksi belajar-mengajar.
- e. Adanya peran pendidik sebagai pembimbing.
- f. Adanya disiplin, yakni adanya ketentuan atau tata tertib dalam pelaksanaannya sehingga ditaati oleh pendidik dan peserta didik.
- g. Ada batas waktu, yakni batas waktu menjadi ukuran dalam pencapaian tujuan pembelajaran tertentu.

Adapun Akhirudin dkk (2019: 17) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut.

- a. Memiliki tujuan yaitu untuk membentuk peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu.
- b. Terdapat mekanisme, prosedur, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- c. Fokus materi ajar, terarah dan terencana dengan baik.
- d. Adanya aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- e. Aktor pendidik yang cermat dan tepat.
- f. Terdapat pola aturan yang ditaati pendidik dan peserta didik dalam proporsi masing-masing.
- g. Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- h. Evaluasi, baik evaluasi proses maupun hasil.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dapat terlaksana apabila terdapat peran aktif antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan dan alur pembelajaran yang telah dirancang secara terstruktur.

2.1.9 Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip merupakan sesuatu yang menjadi dasar dalam bertindak.

Daryanto dan Rahardjo dalam Jeki (2016: 104) mengemukakan prinsip

yang dapat dilakukan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran sebagai berikut.

- a. Prinsip perhatian dan motivasi.
- b. Prinsip keaktifan.
- c. Prinsip keterlibatan langsung/berpengalaman.
- d. Prinsip pengulangan.
- e. Prinsip tantangan.
- f. Prinsip balikan dan penguatan.
- g. Prinsip perbedaan individu.

Sementara Gagne dalam Hamalik (2013: 70) mengemukakan prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut.

- a. Menarik perhatian (*gaining attention*) yang menimbulkan minat peserta didik.
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learning of the objectives*).
- c. Meningkatkan konsep atau prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*).
- d. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*).
- e. Memberikan bimbingan belajar (*providing learning guidance*).
- f. Memperoleh kinerja atau penampilan peserta didik (*eliciting performance*).
- g. Menilai hasil belajar (*assessing performance*).
- h. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*).
- i. Memberikan balikan (*providing feedback*).

2.2 Pembelajaran Kooperatif

2.2.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Helmiati (2016:19) model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Sedangkan menurut Isrok'atun dan Rosmala model pembelajaran merupakan pola desain pembelajaran, menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah untuk membantu peserta didik dalam mengonstruksi informasi, ide dan pola pikir.

Model pembelajaran yang tepat jika diterapkan pada proses pembelajaran dapat meningkatkan tujuan yang diinginkan. Namun, penelitian ini sendiri lebih berfokus pada model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif sendiri merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan dari teori konstruktivisme karena sifatnya yang dapat mengembangkan struktur kognitif juga untuk membangun sendiri melalui berpikir rasional. Menurut Slavin (1995) dalam bukunya yang berjudul *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran di mana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok kecil serta kolaboratif yang anggotanya 4-5 orang, dengan struktur heterogen.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Afandi, dkk (2013: 52) yang mengatakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah kegiatan pembelajaran dengan cara bekerja kelompok untuk bekerjasama saling membantu. Tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang, peserta didik heterogen (kemampuan, gender, karakter).

Pendapat tersebut selaras dengan Hayati (2017: 14) yang mengemukakan model pembelajaran kooperatif adalah model yang dilakukan dengan membentuk kelompok kecil yang anggotanya heterogen untuk bekerja sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama.

Model pembelajaran kooperatif menurut Fathurrohman (2015:2-3) adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai model pembelajaran kooperatif maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran

kooperatif adalah model pembelajaran dengan cara berkelompok yang terdiri dari 4-5 orang yang tujuannya untuk bekerjasama dan saling membantu menyelesaikan tugas, masalah atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama.

2.2.2 Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Adapun karakteristik pembelajaran kooperatif menurut Roger dan David dalam Yulia, dkk (2020) sebagai berikut.

- a. Saling Ketergantungan Positif
Saling ketergantungan positif menuntut adanya interaksi promotif yang memungkinkan sesama peserta didik saling memberikan motivasi untuk meraih hasil belajar yang optimal.
- b. Tanggung Jawab Perseorangan
Pembelajaran kooperatif juga ditujukan untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran secara individual. Hasil penilaian individual tersebut selanjutnya disampaikan pendidik kepada kelompok agar semua kelompok dapat mengetahui siapa anggota kelompok yang memerlukan bantuan dan siapa anggota kelompok yang dapat memberikan bantuan.
- c. Interaksi Tatap Muka
Interaksi tatap muka menuntut para peserta didik dalam kelompok dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya dengan pendidik, tetapi juga dengan sesama peserta didik.
- d. Komunikasi antar Anggota Kelompok
Dalam pembelajaran kooperatif keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi sengaja diajarkan dalam pembelajaran kooperatif ini.
- e. Evaluasi
Proses Kelompok Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Sementara menurut Nurdyansyah dan Eni (2016: 59-60) unsur-unsur penting dari pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama.

- b. Peserta didik bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.
- c. Peserta didik haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- d. Peserta didik haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- e. Peserta didik akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- f. Peserta didik berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- g. Peserta didik diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif adalah saling membutuhkan satu sama lain dan mereka beranggapan bahwa mereka memiliki tujuan yang sama untuk mereka capai. Meskipun mereka berkelompok, tetapi mereka diminta untuk mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok tersebut.

2.2.3 Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Adapun prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Nurdyansyah dan Eni (2016: 64-65) pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut.

- a. Penjelasan Materi, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum peserta didik belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman peserta didik terhadap pokok materi pelajaran.
- b. Belajar Kelompok, tahapan ini dilakukan setelah pendidik memberikan penjelasan materi, peserta didik bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- c. Penilaian, penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok.
- d. Pengakuan tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberi penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi.

Sementara menurut Agus Suprijono dalam Widarto (2017:98) prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut.

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik
- b. Menyajikan informasi
- c. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar
- d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
- e. Evaluasi
- f. Memberikan penghargaan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prosedur atau langkah tersebut dapat digunakan bagi pendidik untuk menerapkan pembelajaran kooperatif yang tentunya dapat meningkatkan kerjasama dan tanggungjawab peserta didik dalam sebuah kelompok.

2.2.4 Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif

Adapun tipe-tipe model pembelajaran kooperatif menurut Afandi dkk (2013: 58-77) adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*
 Dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* para peserta didik bekerja dalam tim yang heterogen, para peserta didik tersebut diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit dan diberikan “lembar ahli” yang dibagi atas topik-topik yang berbeda, yang harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca.
- b. Pembelajaran Kooperatif tipe CIRC
Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) merupakan program komprehensif untuk mengajarkan membaca dan menulis pada sekolah dasar pada tingkat yang lebih dan juga pada sekolah menengah.
- c. Kooperatif Tipe NHT
 Tipe NHT adalah merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif struktural khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik dalam memperoleh materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran.
- d. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*
 Merupakan tipe yang menggunakan kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- e. Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD
 Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi peserta didik supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh pendidik.

- f. Pembelajaran Kooperatif tipe TGT
TGT adalah peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mereka melakukan permainan dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka.

Sementara menurut Nurdyansyah dan Eni (2016: 65-78) ada beberapa jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model tersebut, adalah sebagai berikut.

- a. Model *Student Team Achievement Division* (STAD)
- b. Model Jigsaw
- c. Investigasi Kelompok (Group Investigasi)
- d. Model *Make a Match* (Membuat Pasangan)
- e. Model *Teams Games Tournaments* (TGT)
- f. Model Struktural

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai macam-macam model pembelajaran kooperatif, maka peneliti simpulkan bahwasannya tipe model tersebut memiliki karakteristik dan kelebihan masing-masing. Namun, peneliti di sini menggunakan model kooperatif tipe *make a match* karena tipe tersebut baik dan cukup menyenangkan jika diterapkan kepada peserta didik. Agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan pastinya dapat memberikan pengalaman baru pada peserta didik.

2.3 Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

2.3.1 Pengertian Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Menurut Riyanti & Muhamad (2018) model pembelajaran *make a match* ialah model pembelajaran secara berkelompok yang mengajak peserta didik untuk memahami konsep dan topik pembelajaran dalam situasi yang mengasyikkan melalui media kartu jawaban dan kartu pertanyaan. Dalam pelaksanaannya, model ini memiliki batasan waktu maksimum yang sudah ditentukan sebelumnya.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Sulistio dan Haryanti (2022: 56). *Make a match* ini merupakan model yang mengajarkan peserta didik unruk dapat aktif dalam mencari/ mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. *Make a match* saat ini merupakan salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini anatra lain: pendalaman materi, penggalian materi, dan *edutainment*.

Sedangkan menurut Suprpta (2020: 242) model pembelajaran “*Make a Match*” merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Metode pembelajaran tersebut mengajak peserta didik untuk dapat menghafal atau mengingat materi pelajaran dengan cara yang baru dan menyenangkan. Metode pembelajaran “*Make a Match*” dapat membantu kesulitan belajar peserta didik terutama dalam hal mengingat materi pelajaran.

Menurut Rusman dalam Harefa (2020) model “*make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana menyenangkan”. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif *make a match* (mencari pasangan), peserta didik lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe “*Make a Match*” merupakan model pembelajaran yang dimana peserta didiknya secara berkelompok dapat mencari pasangannya sendiri. Model ini adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

2.3.2 Karakteristik Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Karakteristik model pembelajaran kooperatif *make a match* menurut Harefa (2020) adalah sebagai berikut.

- a. Adanya permainan “mencari pasangan”
- b. Permainan “mencari pasangan” menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban soal dari kartu lain
- c. Peserta didik mencoba menemukan jawaban dari soal dalam kartunya yang terdapat pada kartu yang dipegang peserta didik lain.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Shoimin dalam Nadliyah, dkk (2020) karakteristik model pembelajaran *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu belajar sambil bermain, pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan peserta didik untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *make a match* lebih menekankan pada belajar sambil bermain. Di mana peserta didik diminta untuk mencari pasangan dengan sebuah kartu yang dipegang oleh peserta didik yang lain.

2.3.3 Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Langkah-langkah strategi *make a match* dimulai dengan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal. Menurut Rusman dalam Afandi, dkk (2013: 71-72) ada beberapa langkah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah.

- a. Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisikan beberapa konsep/topik yang cocok sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
- b. Pendidik membagikan kartu setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban
- c. Pendidik meminta setiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
- d. Pendidik menyuruh peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya

- e. Pendidik memberikan poin kepada peserta didik yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan
- f. Pendidik memberikan sanksi yang telah disepakati bersama jika peserta didik tidak dapat mencocokkan kartunya setelah batas waktu yang ditentukan
- g. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik tidak mendapatkan kartu yang sama dengan sebelumnya dan
- h. Pendidik bersama-sama peserta didik menyimpulkan pelajaran pada akhir pertemuan.

Langkah model *make a match* menurut Huda dalam Fynata, dkk (2018) adalah sebagai berikut.

- a. Pendidik menyampaikan materi atau memberi tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi di rumah.
- b. Peserta didik dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan B. Kedua kelompok diminta berhadap-hadapan.
- c. Pendidik membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- d. Pendidik menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Pendidik juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- e. Pendidik meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, pendidik meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Pendidik mencatat mereka pada kertas yang sudah disiapkan.
- f. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Peserta didik yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- g. Pendidik memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan kartu soal dan kartu jawaban tersebut cocok atau tidak.
- h. Terakhir pendidik memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. Kemudian pendidik memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* di dalam pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah, sebagai berikut.

- a. Pendidik menyiapkan *flashcard* yang telah di desain.
- b. Pendidik menjelaskan tata cara permainan *make a match* menggunakan *flashcard*.
- c. Pendidik meminta peserta didik untuk menutup mata dan meletakkan satu *flashcard* disekitar peserta didik.
- d. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk menemukan *flashcard* di sekitar mereka.
- e. Selanjutnya pendidik mengarahkan peserta didik untuk mencari pasangan *flashcard* miliknya dengan waktu yang ditentukan.
- f. Setelah itu perwakilan peserta didik diminta maju ke depan untuk menunjukkan dan menjelaskan hasil yang ditemukan.
- g. Peserta didik yang benar dalam memasang *flashcard* akan diberikan poin.
- h. Jika babak 1 telah selesai, maka *flashcard* diacak dan dibagikan kembali.
- i. Setelah semua babak selesai, peserta didik akan diberikan penguatan dan evaluasi pembelajaran.

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Setiap model-model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Kurniasih & Berlin dalam Fauhah & Brilian (2021) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajarannya, yaitu sebagai berikut.

- a. Kelebihan
 - 1) Dapat menjadikan suasana aktif dan menyenangkan.
 - 2) Materi yang disampaikan menarik.
 - 3) Dapat mempengaruhi hasil belajar.
 - 4) Suasana keceriaan bertambah.
 - 5) Kerja sama antara peserta didik lain tercapai.
 - 6) Adanya rasa gotong royong pada seluruh peserta didik.
- b. Kekurangan
 - 1) Sangat membutuhkan pengarahan pendidik dalam melaksanakan pelajaran.
 - 2) Waktu perlu dibatasi karena besar kemungkinan pada saat pelajaran.
 - 3) Pendidik harus mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.
 - 4) Jika murid pada kelas banyak (>30 peserta didik/kelas) apabila kurang tepat maka akan menimbulkan keramaian.
 - 5) Dapat mengganggu ketenanga belajar kelas lainnya.

Adapun menurut Sari dkk (2020) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut.

- a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

- 1) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
 - 2) Kerjasama antar sesama peserta didik akan terwujud dengan dinamis.
 - 3) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh peserta didik.
- b. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*
- 1) Diperlukan bimbingan pendidik untuk melakukan pembelajaran.
 - 2) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain, dan
 - 3) Pendidik perlu persiapan bahan dan alat yang memadai

Huda dalam Indrastuti, dkk (2017) juga menjelaskan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut.

- a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*
 - 1) Meningkatkan aktivitas peserta didik.
 - 2) Tercipta pembelajaran yang menggembarakan bagi peserta didik.
 - 3) Meningkatkan perhatian dan pengertian peserta didik terhadap suatu materi.
 - 4) Melatih peserta didik lebih berani.
 - 5) Melatih peserta didik disiplin.
- b. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*
 - 1) Pendidik memerlukan waktu yang lama dalam merancang kartu soal dan jawaban.
 - 2) Peserta didik merasa malu jika berpasangan dengan peserta didik berbeda jenis kelamin.
 - 3) Peserta didik kurang memerhatikan peserta didik lain saat mempresentasikan hasil pasangan kartunya.
 - 4) Peserta didik malu menerima hukuman.
 - 5) Menimbulkan rasa bosan bagi peserta didik jika permainan ini dilakukan berulang-ulang.

Berdasarkan paparan mengenai kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kelebihan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, menjadikan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, adapun kekurangan model tersebut yaitu sangat membutuhkan pengarahan dari seorang pendidik dan waktu yang dibatasi karena besar kemungkinan pada saat pelajaran.

2.4 Media Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, pendidik membutuhkan bantuan media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Menurut Hamka dalam Nurfadhillah (2021: 13) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dengan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Menurut Hasan, dkk (2021: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memuat informasi atau pesan intruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, menurut Jalius (2016: 4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu dan kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat

2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik biasanya dalam kegiatan pembelajaran menggunakan bahasa verbal dalam menyampaikan materinya. Untuk itu diperlukan suatu media sebagai alat penyampaian untuk mengkonkretkan pengetahuan peserta didik. Sadiman dalam Jalius (2016: 5-6) menyampaikan fungsi media secara umum yaitu sebagai berikut.

- a. Memeperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, missal objek yang erlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti

- dengan gambar, slide dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto dan film bingkai.
- c. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya serta mengatasi sikap pasif peserta didik.
 - d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

Menurut Kemp & Dayton dalam Hasan (2021: 34) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya.

- a. Fungsi pertama, memotivasi inat atau tindakan.
- b. Fungsi kedua, menyajikan informasi.
- c. Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Ibda (2019: 38) menyatakan ada 4 fungsi media pembelajaran yaitu.

- a. Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar akan berkonsentrasi pada isi pelajaran.
- b. Fungsi afektif maksudnya media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan pembelajaran ketika belajar membaca teks bergambar.
- c. Fungsi kognitif mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mendengar informasi.
- d. Fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, fungsi dari media adalah sebagai alat bantu dalam penyampaian materi untuk menanamkan konsep dan menyamakan pengalaman serta persepsi peserta didik agar penyajian tidak terlalu bersifat visual dalam kegiatan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

2.4.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis. Pakpahan (2020: 63) berdasarkan persepsi indra, media pembelajaran dikelompokkan media audio, media visual dan media audio visual. Satrianawati (2018: 10) menyatakan jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi.

- a. Media visual, adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, tata peraga dan sebagainya.
- b. Media audio, adalah media yang dapat didengar. Media ini mengandalkan telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara musik dan lagu, alat music, siaran radio, kaset suara, CD dan sebagainya.
- c. Media audio visual adalah media yang dapat didengarkan dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film dan televisi.
- d. Multimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu, contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk media jarak jauh.

Sedangkan menurut Jalius (2016: 11) menyatakan bahwa media menurut taksonomi Brezt dikelompokkan menjadi 8 kategori:

- a. Media audio visual gerak
- b. Media audio visual diam
- c. Media audio visual semi gerak
- d. Media visual gerak
- e. Media visual diam
- f. Media visual semi gerak
- g. Media audioMedia cetak.

Berdasarkan uraian jenis-jenis media pembelajaran di atas, peneliti memilih media visual (*flashcard*) dan media audio visual, karena untuk membandingkan hasil setelah diterapkan dengan masing-masing media pembelajaran tersebut.

2.5 Media *Flashcard*

2.5.1 Pengertian *Flashcard*

Media menjadi hal yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Dengan adanya media, dapat membantu pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik. Menurut Maghfiroh dan Zuhdi (2013) media *flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan peserta didik tertarik untuk memahami materi yang disampaikan.

Sedangkan menurut Puspitasari, dkk (2022) media *flashcard* merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain. Hal senada juga dikemukakan oleh Indriana dalam Angreany & Syukur (2017: 140) *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran Postcard atau sekitar 25 x 30 cm.

Kemudian menurut Jannah & Fatimatul (2022) media *flashcard* atau kartu cepat/kilat adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata. Gambar-gambar pada *flashcard* yang dikelompokkan misalnya: dalam seri binatang, buah-buahan, bentuk angka, huruf, dan sebagainya.

Definisi lain diungkapkan oleh Windura dalam Saputri (2020) “bahwa media *flashcard* atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar”. Jadi, dengan kata lain, media *flashcard* adalah media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis

berupa kartu bergambar yang memiliki ukuran sekitar 23 x 30 cm, *flashcard* media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran.

2.5.2 Karakteristik Media *Flashcard*

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Adapun karakteristik media *flashcard* menurut Pradana dan Agus (2020) yaitu sebagai berikut.

- a. Gampang diingat, karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan tersebut.
- b. Menyenangkan, media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, sehingga pembelajaran tidak membosankan karena peserta didik belajar sambil bermain.

Sementara menurut Ulfa (2020) media *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- c. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- e. Sederhana dan mudah membuatnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *flashcard* adalah sebuah kartu bergambar yang memiliki dua sisi depan dan belakang, sisi depan berupa gambit dan sisi belakang menunjukkan sebuah simbol atau penjelasan dari gambar tersebut.

2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan *Flashcard*

Setiap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan begitu pula dengan media pembelajaran *flashcard*. Menurut Susilana dan Riyana dalam Ulfa (2020) media *flashcard* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

- a. Kelebihan
 - 1) Mudah di bawa karena ukurannya yang kecil.
 - 2) Praktis dalam penggunaannya.
 - 3) Gampang diingat karena menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan.
 - 4) Menyenangkan jika digunakan dengan bermain.
- b. Kekurangan
 - 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
 - 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
 - 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Pendapat lain juga dikemukakan Jannah & Fatimatul (2022) mengenai kelebihan dan kekurangan media *flashcard*.

- a. Kelebihan Media *Flashcard* antara lain
 - 1) Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak besar dan ringan.
 - 2) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
 - 3) Media *flashcard* juga gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, memuat huruf atau angka yang simpel, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada.
- b. Selain kelebihan, media *flashcard* juga mempunyai kekurangan yaitu.
 - 1) Gambar hanya menekankan persepsi indra mata
 - 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran dan
 - 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan paparan mengenai kelebihan dan kekurangan media *flashcard* di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam penggunaan media tersebut, pendidik harus memperhatikan segala hal dengan sebaik mungkin agar dapat memberikan manfaat secara optimal sesuai dengan yang diharapkan.

2.5.4 Langkah-Langkah Menggunakan Media *Flashcard*

Hal-hal yang harus diperhatikan di dalam penggunaan media *Flashcard*, menurut Susilana dan Riyana dalam Ulfa (2020)

berpendapat ada empat cara dalam penggunaan media *flashcard*, di antaranya yaitu.

- a. Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan peserta didik.
- b. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah pendidik selesai menerangkan.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik yang duduk di dekat pendidik. Mintalah peserta didik untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada peserta didik yang lain sampai semua peserta didik kebagian untuk melihat kartu tersebut.
- d. Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan peserta didik yang akan berlomba misalnya carilah gambar traktor, maka peserta didik berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar traktor dan bertuliskan traktor.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan langkah-langkah penggunaan media *flashcard* yaitu.

- a. Pendidik memberikan kartu tersebut kepada peserta didik
- b. Peserta didik mengambil masing-masing kartu tersebut
- c. Kemudian peserta didik mulai mencari pasangan gambar dari kartu yang dimiliki.
- d. Pendidik memberikan waktu kepada peserta didik untuk mencari pasangan dari peserta didik yang lain
- e. Jika peserta didik sudah dapat mencari pasangannya, kemudian dikumpulkan kembali kepada pendidik untuk mendapatkan poin.

2.6 Media Audio Visual

2.6.1 Pengertian Audio Visual

Salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi adalah media audio visual. Wahab (2021: 43) menyatakan bahwa media audio visual dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa video yang dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Hayati dkk (2017) bahwa media pembelajaran audio visual adalah media perantara yang penyerapannya

melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar.

Kemudian menurut Suryadi (2020: 23) media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar atau suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Sementara itu, Prasetia (2016) menyatakan bahwa media audio visual merupakan media yang memiliki dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima informasi melalui pendengaran, sementara unsur visual memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima informasi melalui bentuk visualisasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang menampilkan sebuah gambar yang didukung oleh suara untuk menyampaikan sebuah pesan agar peserta didik dapat menyerap materi yang diberikan pendidik.

2.6.2 Karakteristik Media Audio Visual

Media pembelajaran yang digunakan dalam belajar mengajar tentunya diperlukan pemilihan media yang tepat. Arsyad (2016) mengemukakan bahwa karakteristik media audio visual sebagai berikut.

- a. Bersifat linear
- b. Menyajikan visual yang dinamis
- c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- d. Dikembangkan menurut prinsip psikologis, behaviorisme dan kognitif.
- e. Umumnya berorientasi kepada pendidik dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Sedangkan menurut Hujair AH dalam Atminingsih (2019) karakteristik media audio visual yaitu sebagai berikut.

- a. Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara.
- b. Dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh.
- c. Memiliki perangkat slow motion untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung.

Lebih lanjut Hernawan dalam Nugraheni (2017) menjelaskan karakteristik media pembelajaran menurut jenisnya, yaitu.

- a. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat.
- b. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar.
- c. Media audio visual merupakan kombinasi audio visual atau biasa disebut media pandang dengar.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa media audio visual ini dapat menyajikan visual yang dinamis dan lebih memiliki satu media yang dapat memberikan kemudahan kepada pengguna tanpa ada bantuan dari orang lain.

2.6.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Menurut Arsyad (2016) menyebutkan kelebihan dari media audio visual ini yaitu sebagai berikut.

- a. Melengkapi pengalaman dasar peserta didik. Dapat menampilkan tayangan yang menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat.
- b. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
- c. Selain mendorong serta meningkatkan motivasi kepada peserta didik media audio visual juga bisa membentuk dan sikap dan perilaku peserta didik.
- d. Mengandung nilai-nilai positif dan mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.
- e. Dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti binatang buas.
- f. Dapat ditunjukkan kepada kelompok besar maupun kelompok kecil, kelompok heterogen maupun homogen maupun perorangan.
- g. Dapat mempersingkat kejadian normal.

Sedangkan menurut Setiyawan (2020) dalam jurnalnya kelebihan dari media audio visual yaitu sebagai berikut.

- a. Menarik.
- b. Informasi diperoleh langsung dari narasumber.
- c. Dapat disaksikan lebih dari sekali dan lebih hemat waktu.
- d. Kendali volume suara dan kejernihan gambar berada dalam arahan guru.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media audio visual yaitu.

- a. Media audio visual dapat menjelaskan proses terjadinya peristiwa.
- b. Media audio visual dapat menghasilkan pesan moral, ruang dan waktu
- c. Media audio visual 3 dimensi
- d. Media audio visual adalah ahli Suara dan penampilannya
- e. Media audio visual dapat menyampaikan.

Selain memiliki banyak kelebihan media audio visual memiliki kelemahan-kelemahan. Menurut Arsyad (2016) menyebutkan kelemahan dari media audio visual ini yaitu sebagai berikut.

- a. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- b. Pada saat film atau video ditampilkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui tayangan tersebut.
- c. Film dan video tidak selalu selalu tersedia sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan, kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Adapun kelemahan media audio visual menurut Setiyawan (2020) yaitu sebagai berikut.

- a. Informasi yang searah, hal ini bisa disiasati dengan pemberian umpan balik dengan tanya jawab.
- b. Kurang detail menampilkan bagian dari objek, hal ini bisa disiasati dengan penjelasan.
- c. Harga alat yang cenderung mahal dan begitu kompleks.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari media audio visual yaitu.

- a. Memproduksi media audio visual berupa film dan video sangat mahal dan memakan waktu lama.
- b. Tidak semua peserta didik dapat memahami informasi tersebut, tergantung dari tujuan film atau video yang ditayangkan.
- c. Pembatasan video dan film yang tersedia di Internet tidak selalu sesuai dengan dokumen yang diperlukan.
- d. Membuat media audio visual membutuhkan keterampilan dan pengetahuan khusus.
- e. Komunikasi melalui media audio visual bersifat satu arah.

2.6.4 Langkah-Langkah Menggunakan Media Audio Visual

Dalam menggunakan media audio visual ada langkah-langkahnya sama seperti media pembelajaran yang lainnya. Menurut Arsyad (2016) mengemukakan bahwa langkah- langkah pembelajaran dengan media audio visual yaitu.

- a. Mempersiapkan diri. Pada tahap ini, pendidik mempersiapkan diri, membuat keputusan, membangkitkan minat dan perhatian, dan mempersiapkan peserta didik untuk memahami apa yang diajarkan.
- b. Membangkitkan kesiapan peserta didik. Mengajukan pertanyaan akan membantu peserta didik mendengarkan dan memperhatikan.
- c. Mendengarkan dan melihat materi Pendidik menginstruksikan peserta didik untuk memiliki pengalaman mendengar dan observasi yang tepat waktu agar materi terserap.
- d. Diskusi Pendidik dan peserta didik mendiskusikan materi yang ditampilkan.
- e. Menindaklanjuti program.

Sedangkan menurut Wati (2016) langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual yaitu.

- a. Persiapam materi.
Dalam hal ini pendidik harus terlebih dahulu menyiapkan satuan pembelajaran kemudian menentukan media audio visual yang sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.
- b. Durasi Media
Seorang pendidik harus menyesuaikan durasi media dengan jam pelajaran.
- c. Persiapan kelas
Persiapan ini meliputi persiapan peserta didik dan persiapan alat.
- d. Tanya jawab

Setelah menggunakan media audiovisual, pendidik melihat ke belakang dan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui seberapa baik peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, langkah-langkah pembelajaran Wati (2016) dalam media audio visual dinilai lebih tepat di sekolah. Hal ini dikarenakan ketiga langkah pembelajaran tersebut memiliki langkah persiapan dan meringkas yang sama, namun Wati (2016) juga menambahkan perhitungan waktu. Perhitungan periode membuat pembelajaran lebih efisien dalam penggunaan waktu. Jika pembelajaran direncanakan pada waktu yang tepat, maka tingkat keberhasilan pembelajaran akan tinggi.

2.7 Hasil Belajar

2.7.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar menurut Nurrita (2018) adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku.

Sedangkan menurut Sulastri dan Arif (2015) hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Menurut Susanto (2016: 5) makna hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut

aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Penelitian ini membatasi hasil belajar yaitu dalam ranah kognitif, karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Menurut Bloom dalam Dimiyati dan Mudjiono (2016: 202-204) ranah kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran, atau pikiran. Bloom membagi ranah kognitif ke dalam enam tingkatan atau kategori, yaitu.

- a. Mengingat (C1), merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip.
- b. Memahami (C2), merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami/mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkan dengan isi pelajaran lainnya.
- c. Mengaplikasikan (C3), merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstrak lainnya yang sesuai dalam situasi konkret dan situasi baru.
- d. Menganalisis (C4), merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran bagian-bagian yang menjadi unsur pokok.
- e. Mengevaluasi (C5), merupakan kemampuan membuat suatu pertimbangan atau penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang ada.
- f. Mencipta (C6), merupakan kemampuan menempatkan elemen bersama-sama untuk membentuk satu kesatuan yang utuh dan fungsional. Termasuk dalam mencipta adalah, menghipotesiskan, merencanakan dan menghasilkan.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Topandra dan Hamimah (2020) hasil belajar terlihat dalam bentuk perubahan tingkah laku, baik secara komprehensif (menyeluruh) yang terdiri dari unsur kognitif, afektif dan psikomotor.

Lebih lanjut Saputra (2016: 91) mengemukakan bahwa *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif dan taksonomi pembelajaran seperti

metode problem solving, taksonomi bloom, dan taksonomi pembelajaran, pengajaran, dan penilaian.

Wibawa dan Dinna (2019) HOTS bisa dikatakan berhasil apabila peserta didik terlibat dengan apa yang mereka ketahui dalam proses pembelajaran tersebut kemudian peserta didik mampu untuk membedakan ide atau gagasan secara jelas, berargumen dengan baik, mampu memecahkan masalah, mampu mengkonstruksi penjelasan, mampu berhipotesis dan memahami hal-hal kompleks menjadi lebih jelas, dimana kemampuan ini jelas memperlihatkan bagaimana peserta didik bernalar.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi menurut Ariyana, dkk (2018) merupakan keterampilan berpikir yang terdiri dari kompetensi berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif dan inovasi (*creative and innovative*), kemampuan berkomunikasi (*communication skill*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*) dan kepercayaan diri (*confidence*).

Sementara menurut Sari, dkk (2019) *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) merupakan suatu kemampuan yang erat kaitannya dengan penalaran yang bukan hanya sekedar mengingat kembali, ataupun menyatakan kembali, kemampuan ini menitik beratkan pada kemampuan untuk menganalisis, membuat keputusan yang tepat dan memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar hots adalah sebuah penilaian akhir dari hasil proses mengikuti pembelajaran yang dapat dinilai dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik dengan menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Namun pada penelitian ini hanya melihat penilaian dari kognitif saja, karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.7.2 Macam-Macam Hasil Belajar

Adapun macam-macam hasil belajar menurut Bloom dalam Pratiwi, dkk (2018) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni.

- a. Ranah kognitif : berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu mengingat atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan mencipta,
- b. Ranah afektif: berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau respon, menghargai, organisasi, dan karakterisasi menurut nilai,
- c. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Aspeknya seperti: meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, naturalisasi.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Gagne dan Brigs dalam Melvin dan Surdin (2017) membagi hasil belajar menjadi lima bagian yaitu.

- a. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan seseorang dalam berhubungan dengan lingkungan dan dirinya sendiri.
- b. Strategi kognitif, yaitu kemampuan yang dapat menyalurkan dan mengarahkan ke aktivitas kognitifnya sendiri.
- c. Informasi verbal, yaitu tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang yang diungkapkan melalui bahasa lisan maupun tertulis kepada orang lain.
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan seseorang yang mampu melakukan suatu rangkaian gerak-gerak jasmani.
- e. Sikap, yaitu sikap tertentu dari seseorang terhadap suatu objek.

Berdasarkan uraian di atas mengenai macam-macam hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini sendiri lebih mengacu pada hasil belajar kognitif, karena hasil belajar kognitif dapat melihat bagaimana keberhasilan dan perkembangan peserta didik melalui pemerolehan hasil atau nilai selama mengikuti proses pelaksanaan pembelajaran secara menyeluruh.

2.7.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Setiawan (2017:10) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu (1) faktor eksternal peserta didik dan faktor sosial. (2) Faktor yang timbul dari dalam diri peserta didik dapat digolongkan menjadi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

Menurut Susanto (2016: 12) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut: Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajarnya yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Sedangkan menurut Astiti, dkk (2021) faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari duamacam yaitu, faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri, seperti kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan keinginan untuk belajar. Faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik itu sendiri, seperti keluarga, masyarakat dan sekolah.

Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Slameto dalam Hayati (2017: 98-99) juga menyebutkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu dapat dibedakan menjadi faktor fisik dan faktor psikis. Faktor eksternal, yaitu faktor-faktor di luar individu. Dalam hal ini, dibagi menjadi tiga faktor: keluarga, sekolah dan masyarakat.

Menurut Purwanto dalam Pane & Dasopang (2017) faktor faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dikategorikan menjadi dua golongan, yaitu : (1) faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual, dan (2) faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dari diri peserta didik itu sendiri, seperti kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan keinginan untuk belajar. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor di luar individu seperti, keluarga, sekolah dan masyarakat.

2.8 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.8.1 Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan baik pada tingkat SD, SMP maupun SMA. IPS menurut Susanti dan Henni (2018: 1) bukan ilmu mandiri seperti halnya Ilmu-ilmu sosial lainnya, namun materi IPS menggunakan bahan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan pendidikan.

Sedangkan menurut Susanto (2016: 137) IPS adalah ilmu yang mempelajari kehidupan masyarakat, diorganisasikan secara ilmiah dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman sosial kepada peserta didik.

Lebih lanjut menurut Rohmanurmeta dan Candra (2019: 2) ilmu pengetahuan sosial merupakan sebuah keterpaduan dari berbagai macam cabang ilmu pengetahuan sosial yang dikemas menjadi satu wadah yang diajarkan bagi peserta didik khususnya tingkat sekolah

dasar. Berbagai macam cabang ilmu pengetahuan sosial yang meliputi geografi, ekonomi, antropologi, sejarah, dan ekonomi dolah dan dikemas berdasarkan prinsip-prinsip dan konsep-konsep ilmu pengetahuan sosial kemudian dijadikan program pengajaran di berbagai jenjang.

The National Council for the Social Studies (NCSS) dalam Hopeman, dkk (2022) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai 'studi terpadu dari ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi bermasyarakat,' menambahkan bahwa tujuan utamanya adalah 'untuk membantu kaum muda (dalam hal ini peserta didik sekolah dasar) mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang terinformasikan dan beralasan untuk masyarakat baik sebagai warga masyarakat yang beraneka budaya dan demokratis di dunia yang saling bergantung.

Kosasi Djahiri dalam Rahmad (2016) menyatakan bahwa IPS adalah merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktif untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah Pendidikan ilmu sosial adalah kombinasi dari subdisiplin ilmu sosial yang berbeda yang membahas berbagai jenis masalah sosial, seperti ekonomi, antropologi, geografi, sejarah, dan sosiologi.

2.8.2 Karakteristik Pembelajaran IPS

Karakteristik pembelajaran IPS menurut Talitha dan Tiara (2016) merupakan teori bagaimana membina kecerdasan sosial yang mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, berwatak dan berkepribadian luhur,

bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisa serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya.

Kemudian pada penelitian Saputri (2019) karakteristik mata pembelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Mata pelajaran IPS di SD/MI memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut.

- a. IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi.
- b. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi tema tertentu.
- c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya karakteristik pembelajaran IPS adalah teori yang dapat membina peserta didik agar dapat berpikir kritis dan inovatif. Dalam hal itu, teori konstruktivisme dapat digunakan untuk pembelajaran IPS karena menyesuaikan dengan pembelajaran abad 21.

2.8.3 Ruang Lingkup IPS

Berbicara mengenai karakteristik, pembelajaran IPS pun memiliki ruang lingkup. Menurut Siska (2018: 27) ruang lingkup pembelajaran IPS yaitu sebagai berikut.

- a. Manusia, tempat dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Ruang lingkup dan cakupan konsep dasar IPS menurut Nasution & Maulana (2018: 71) dapat dikemukakan sebagai berikut.

- a. Ilmu pengetahuan sosial bukan merupakan suatu bidang keilmuan atau disiplin bidang akademis, melainkan lebih merupakan suatu bidang pengkajian tentang gejala dan masalah sosial.
- b. Kerangka kerja Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak menekankan pada bidang teoritis, tetapi lebih pada bidang-bidang praktis dalam mempelajari gejala dan masalah-masalah sosial yang terdapat dikalangan masyarakat.
- c. Bidang studi IPS pada hakikatnya merupakan perpaduan pengetahuan sosial. Untuk tingkat Sekolah Dasar (SD) intinya merupakan perpaduan antara geografi dan sejarah.

2.8.4 Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pembelajaran IPS menurut Susanti dan Henni (2018: 7) adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat.

Selaras dengan pendapat Rohmanurmeeta dan Candra (2019: 4) mengenai tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk membekali pengetahuan dan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan untuk menyelesaikan berbagai macam permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sosial.

Menurut *National Council for Sosial Studies* (NCSS) tujuan utama dari mempelajari IPS adalah membantu peserta didik sebagai warga negara dalam membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan publik atau umum dari masyarakat demokratis dan budaya yang beragam di dunia yang saling tergantung.

Sementara menurut Rahmad (2016) tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap

masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum.

Tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), secara umum dikemukakan oleh Fenton dalam Endayani (2017) adalah mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa.

Berdasarkan pendapat para ahli maka peneliti simpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan dan memberi bekal peserta didik untuk mengembangkan potensi agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi.

2.9 Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Nengsih, Fuji (2018) “Penerapan Strategi *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 005 Sentajo Kecamatan Sentajo Raya”
Hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 005 Koto Sentajo Kecamatan Sentajo Raya terlihat rata-rata siswa dari total siswa 18 orang dengan data awal hasil belajar 68,3, setelah diterapkan pembelajaran dengan strategi *make a match* terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar IPS sebesar 79,8. Pada ulangan harian II hasil belajar IPS siswa mendapatkan rata-rata 89,5. Data ini membuktikan bahwa dengan strategi *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

2. Ningrum, T. S., dkk (2022) “Pengaruh Metode *Make A Match* Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 03 Madiun Lor”. Hasil belajar Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-t. Melalui analisis uji-t diperoleh: $t\text{-hitung} = 2,975 > T\text{tabel} = 2,000$ sehingga dapat ditarik kesimpulan ada pengaruh metode *make a match* berbantuan *flashcard* hasil belajar SDN 03 Madiun Lor.
3. Ningtyas, dkk (2020) “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS”. Dalam penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media audio visual dengan siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media audio visual.
4. Tyas, Linda Cahyaning (2020) “Keefektifan Model *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Muatan Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Imam Bonjol Kabupaten Pemalang”
Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t\text{-hitung}$ adalah 2,688, sedangkan nilai $t\text{-tabel}$ yaitu 1,998. $t\text{-hitung}$ lebih besar dari $t\text{-tabel}$ ($2,688 > 1,998$) yang berarti model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard* efektif terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPS. Hasil uji $n\text{-gain}$ kelas eksperimen lebih tinggi yaitu nilai $n\text{-gain}$ kelas kontrol adalah 0,273 termasuk dalam kriteria rendah sedangkan nilai $n\text{-gain}$ kelas eksperimen adalah 0,347 termasuk dalam kriteria sedang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard* efektif digunakan pada muatan pelajaran IPS.
5. Setyorini, Tria (2019) “Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora”
Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *flash card* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi Keberagaman di Indonesia. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t\text{-hitung}$ sebesar 2,895 sedangkan $t\text{-tabel}$ sebesar 2,030, $t\text{-hitung}$ lebih besar

dari t-tabel ($2,895 > 2,030$) yang berarti model *Make A Match* berbantuan *flash card* lebih efektif terhadap hasil belajar IPS. Hasil uji n-gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, nilai n-gain pada kelas eksperimen adalah 0,489 tergolong kriteria sedang dan nilai n-gain pada kelas kontrol adalah 0,26 tergolong kriteria rendah. Simpulan hasil penelitian ini adalah model *Make A Match* berbantuan flash card efektif digunakan pada pembelajaran IPS.

6. Gading, I. Ketut & Kadek Dian. Kharisma. (2017). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar”. Berdasarkan hipotesis penelitian yang telah diajukan pada kajian teori kriteria pengujian H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima, dengan taraf signifikansi 5% dan didukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara kelompok eksperimen yaitu 23,13 yang berada pada kategori sangat tinggi dan kelompok kontrol yaitu 15,00 yang berada pada kategori sedang (cukup tinggi) maka hipotesis alternatif diterima.
7. Ramadhani, M. I. (2021) “Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* pada Siswa Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan aktivitas guru menggunakan model pembelajaran *make a match* siklus I mendapatkan presentase 77,94% dengan kategori baik meningkat menjadi 86.74% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Hasil belajar IPS materi “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan” siswa kelas V pada siklus I memperoleh persentase 68,96% meningkat menjadi 86,20% di siklus II. Berdasarkan hasil belajar IPS siklus I dan II dengan penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan” siswa kelas V SDN Pantai Cabe Kabupaten Tapin.
8. Riyanti, N. N., & M. Husni Abdullah (2018) “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS”

Hasil penelitian yang telah dilakukan, pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus I 72,2% dan pada siklus II meningkat menjadi 88,8%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I 62,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,75%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS .

9. Fauhah, Homroul & Brilian Rosy (2021) “Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa” Berdasarkan pemaparan hasil pembahasan, dapat disimpulkan model pembelajaran *make a match* mampu menambah pemahaman, mampu menjadikan suasana belajar menyenangkan, aktif pada saat mengikuti pembelajaran. Sehingga model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar pada materi kearsipan KD 3.3 mengenai peralatan kearsipan.
10. Tamelab, H., & Gusti, G. J (2021) “Dampak Model Pembelajaran *Make a Match* Bermediakan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di SD” Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I, data hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 60,81% pada kategori hasil belajar tinggi. Namun, masih ada beberapa siswa yang masih berada pada kategori hasil belajar cukup. Pada siklus II, hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 73,12 % pada kategori hasil belajar tinggi. Selain itu, seluruh siswa sudah berada pada kategori hasil belajar tinggi atau sangat tinggi. Ini berarti bahwa peningkatan minat belajar siswa mencapai 12,31 %. Jadi, model pembelajaran *make a match* bermediakan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di SD.

2.10 Kerangka Pikir Penelitian

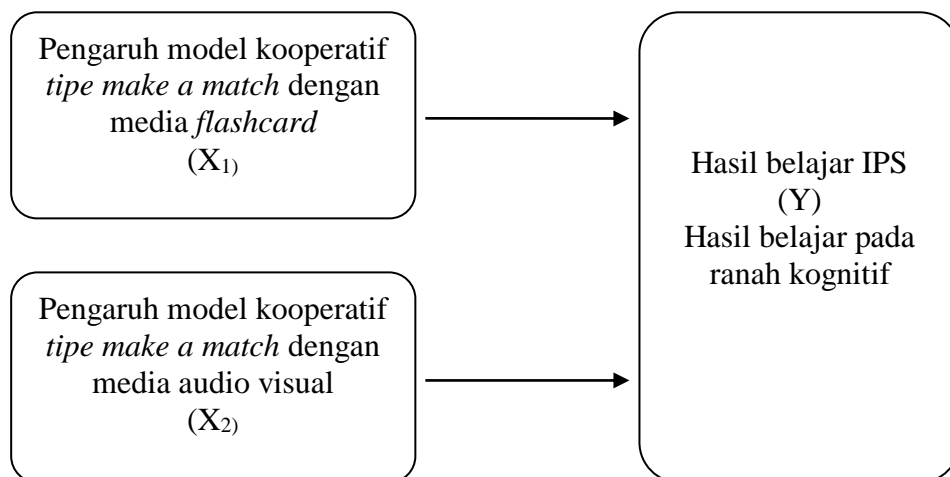
Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan audio visual, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN 8 Metro

Timur. Berdasarkan hal tersebut, maka akan peneliti jelaskan keterkaitan antara variabel secara teoritis.

Tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan suatu kegiatan tergantung dari pelaksanaan atau proses kegiatan tersebut. Pencapaian hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri orang yang belajar (*internal*), serta ada pula yang berasal dari luar dirinya (*eksternal*). Beberapa faktor yang diduga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yaitu penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat.

Salah satu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan media *flashcard*. Model kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang dapat mengaktifkan aktivitas belajar peserta didik agar terciptanya pembelajaran yang efektif serta menyenangkan.

Dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diperlukan juga media pembelajaran yang dapat memperjelas suatu konsep serta dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik. Media *flashcard* dan media audio visual dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match*. Adapun gambar kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

Keterangan :

X₁ : Pengaruh model kooperatif tipe *make a match* dengan media *flashcard*
(Variabel bebas)

X₂ : Pengaruh model kooperatif tipe *make a match* dengan media audio visual
(Variabel bebas)

Y : Hasil belajar IPS (Variabel terikat)

→: Pengaruh

2.11 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis yaitu.

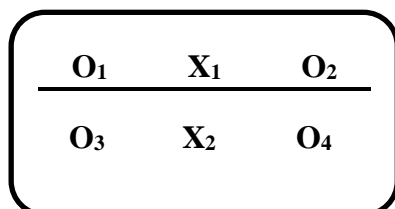
1. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN 8 Metro Timur.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN 8 Metro Timur.
3. Terdapat perbedaan antara pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN 8 Metro Timur.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dan metode *quasi eksperimen* dengan desain *non-equivalent control group design*. Desain penelitian ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas pengendali yaitu kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual. Objek penelitiannya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* (X_1) dan audio visual (X_2) dan hasil belajar IPS (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

Desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain eksperimen

Keterangan:

O₁ : kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)

O₂ : kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (*post-test*)

O₃ : kelas kontrol sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)

O₄ : kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*)

X₁ : perlakuan model kooperatif tipe *make a match* dengan media *flashcard*

X₂ : perlakuan model kooperatif tipe *make a match* dengan media audio visual

Sumber: Sugiyono (2015: 116).

3.2 Setting Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Timur yang beralamat di Jl. Raya Stadion, Tejosari, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Provinsi Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkannya surat izin pendahuluan bernomor 6673/UN26.13/PN.01.00/2022 oleh Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sampai dengan selesainya penelitian ini.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur yang berjumlah 57 peserta didik.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Kota Metro Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 57 dengan distribusi 29 peserta didik kelas IV A dan 28 peserta didik kelas IV B. Rincian populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Data jumlah populasi peserta didik kelas IV SDN 8 Metro Timur tahun ajaran 2022/2023

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	IV A	29
2	IV B	28
Total		57

Sumber : Dokumentasi SDN 8 Metro Timur

3.3.2 Sampel

Sampel pada penelitian ini diambil menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu sampling jenuh. Sugiyono (2015: 124) menjelaskan bahwa teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh ialah teknik penetapan sampel jika semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Sebaran sampel dapat dilihat dari tabel berikut.

Pada tabel memperlihatkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV A yang berjumlah 29 peserta didik dan kelas IV B yang berjumlah 28 peserta didik. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa sampel pada penelitian ini berjumlah 57 peserta didik. Kelas yang mendapatkan perlakuan (peserta didik kelompok eksperimen) adalah kelas IV B, karena persentase nilai hasil belajar peserta didik kelas IV B yang tidak tuntas KKM lebih tinggi dibandingkan kelas IV A. Sehingga kelas IV A menjadi kelompok kontrol.

3.4 Tahap Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pengolahan data. Prosedur tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan
 - a. Melakukan penelitian pendahuluan.

- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Menyusun pedoman observasi dan instrument tes.
- d. Membuat media pembelajaran *flashcard* dan video pembelajaran
- e. Melakukan uji coba instrumen.
- f. Melaksanakan analisis instrumen

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Melakukan kegiatan pembelajaran. Pada kelas eksperimen menggunakan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard*. Sedangkan, kelas kontrol menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual di sekolah.
- c. Melaksanakan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap Akhir

- a. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil belajar IPS kelas IV pada *pretest* dan *posttest*.
- b. Menyusun laporan hasil penelitian.
- c. Menyimpulkan hasil penelitian.

3.5 Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (*Independent Variable*) dan variabel terikat (*Dependent Variable*), berikut pemaparannya.

3.5.1 Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* (X₁) dan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual (X₂) terhadap hasil belajar IPS.

3.5.2 Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur (Y).

3.6 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual Variabel

- a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard*

Model pembelajaran kooperatif "*Make a Match*" dengan berbantuan media *flashcard* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik memainkan pasangan jawaban dan pertanyaan dalam waktu yang ditentukan, serta dapat mengaktifkan antusias dan keberanian peserta didik. Ukurannya spesifik dan dilengkapi dengan kata-kata, gambar atau simbol sebagai penjelasan konkret untuk merangsang imajinasi peserta didik.

- b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media audio visual

Model pembelajaran kooperatif "*Make a Match*" dengan berbantuan media audio visual merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang dapat menyampaikan berupa pesan gambar (visual) dan suara (audio), sehingga bisa mempermudah pendidik dalam memberikan pesan atau materi kepada peserta didik. Model *make a match* dengan media audio visual merupakan rangkain pembelajaran yang cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- c. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku.

3.6.2 Definisi Operasional Variabel

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berfungsi sebagai cara yang diterapkan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik, sedangkan media *flashcard* berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran. Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* yang diterapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pendidik menyiapkan kartu *flashcard* dan menyampaikan materi.
- 2) Peserta didik dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan B. Kedua kelompok diminta berhadap-hadapan.
- 3) Pendidik membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Pendidik menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Pendidik juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Pendidik meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, pendidik meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Pendidik mencatat mereka pada kertas yang sudah disiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Peserta didik yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 7) Pendidik memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan kartu soal dan kartu jawaban tersebut cocok atau tidak.
- 8) Terakhir pendidik memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang

memberikan presentasi. Kemudian pendidik memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media audio visual

Model pembelajaran kooperatif "*Make a Match*" dengan berbantuan media audio visual merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang dapat menyampaikan berupa pesan gambar (visual) dan suara (audio), sehingga bisa mempermudah pendidik dalam memberikan pesan atau materi kepada peserta didik.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah penilaian akhir dari hasil proses mengikuti pembelajaran yang dapat dinilai dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik dengan menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.7.1 Tes

Menurut Sudaryono (2013:40) tes (instrumen pengumpulan data) merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes dalam penelitian ini adalah melakukan tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*).

Tes berupa soal pilihan jamak dan uraian (*essay*), soal yang diberikan pada *pre-test* dan *post-test* merupakan soal yang sama, hal tersebut bertujuan untuk menghindari adanya pengaruh perbedaan kualitas instrumen dari perubahan pengetahuan dan pemahaman peserta didik setelah adanya perlakuan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan audio visual terhadap hasil belajar peserta didik setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen.

3.7.2 Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data tertulis atau tercetak tentang fakta-fakta yang dijadikan sebagai bukti penelitian dan hasil penelitian. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar saat penelitian langsung. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data keadaan sekolah, daftar nama peserta didik, serta data lain yang mendukung penelitian.

3.8 Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrument tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dan bagaimana hasil belajar IPS peserta didik setelah mengikuti proses belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan media *flashcard*.

3.8.1 Uji Coba Instrumen

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes. Instrumen yang telah tersusun diuji cobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas. Jumlah soal yang di uji cobakan sebanyak 30 soal berupa 20 pilihan jamak dan 10 esai.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah Soal PG	Jumlah Soal Uraian
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	3.1.1 Menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.	4 soal	
	3.1.2 Menelaah pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan	4 soal	1 Soal
	3.1.3 Merangkum hubungan karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan	2 soal	
	3.1.4 Mengumpulkan informasi tentang Sumber daya alam yang ada disekitar	4 soal	1 Soal
	3.1.5 Mengategorikan sumber daya alam yang dapat di perbaharui dan tidak dapat diperbaharui	3 soal	2 Soal
	3.1.6 Menganalisis keragaman kegiatan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan	3 soal	
	3.1.7 Menelaah sumber daya alam yang dapat diperbaharui dengan bantuan berupa tabel atau peta tematik tentang sebaran sumber daya alam.		1 soal
	3.1.8 Menelaah sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui dengan bantuan berupa tabel atau peta tematik tentang sebaran sumber daya alam.		1 soal
	3.1.9 Menyimpulkan sumber daya alam baik yang dapat diperbaharui maupun tidak dapat di perbaharui berdasarkan tabel atau peta tematik tentang sebaran sumber daya alam		2 soal

Sumber: Pengembangan dari KD oleh peneliti

Selanjutnya skor yang diperoleh ditransformasikan menjadi nilai yaitu

Dengan skala (0-100) dengan ketentuan sebagai berikut.

Rumus perolehan nilai : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100$

3.8.2 Uji Prasyarat Instrumen Tes

a. Uji Validitas

Validitas berarti alat yang telah diuji dapat mengukur apa yang harus diukur. Instrumen harus memiliki akurasi saat digunakan. Validitas berarti sejauh mana ketelitian dan kecermatan suatu alat ukur mampu memenuhi fungsi ukurnya. Rumus validitas 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 antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah skor item

$\sum Y$ = Jumlah skor total (Sumber: Muncarno, 2017: 57)

Hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan dengan $\alpha = 0,05$.

Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

Tabel 4. Hasil Validitas Butir Soal Tes Pilihan Ganda

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
1	0,454	0.388	Valid	Dapat Digunakan
2	0,447	0.388	Valid	Dapat Digunakan
3	0,337	0.388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
4	0,229	0.388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
5	0,450	0.388	Valid	Dapat Digunakan
6	0,270	0.388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
7	0,579	0.388	Valid	Dapat Digunakan
8	0,472	0.388	Valid	Dapat Digunakan
9	-0,354	0.388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
10	0,452	0.388	Valid	Dapat Digunakan
11	0,699	0.388	Valid	Dapat Digunakan
12	0,451	0.388	Valid	Dapat Digunakan
13	0,409	0.388	Valid	Dapat Digunakan
14	-0,047	0.388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
15	0,438	0.388	Valid	Dapat Digunakan
16	0,517	0.388	Valid	Dapat Digunakan
17	0,446	0.388	Valid	Dapat Digunakan
18	0,272	0.388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan

19	0,412	0.388	Valid	Dapat Digunakan
20	0,535	0.388	Valid	Dapat Digunakan

Sumber: Hasil analisis peneliti

Tabel 5. Hasil Validitas Butir Soal Tes Uraian

No Soal	rhitung	rtabel	Validitas	Keterangan
1	0,329	0.388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
2	0,295	0.388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
3	0,420	0.388	Valid	Dapat Digunakan
4	0,536	0.388	Valid	Dapat Digunakan
5	0,257	0.388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
6	0,591	0.388	Valid	Dapat Digunakan
7	0,550	0.388	Valid	Dapat Digunakan
8	0,322	0.388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
9	0,321	0.388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
10	0,656	0.388	Valid	Dapat Digunakan

Sumber: Hasil analisis peneliti

Berdasarkan tabel 5, diketahui hasil analisis uji validitas diperoleh butir soal yang valid sebanyak 14 pada soal pilihan ganda dan 5 pada soal uraian. Kemudian 11 soal lainnya dinyatakan tidak valid (lampiran 11 halaman 135) dan peneliti menggunakan soal yang valid sebagai soal *pretest* dan *posttest*

b. Uji Reliabilitas

Setelah tes diuji tingkat validitasnya, maka tes yang telah valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Suatu tes hasil belajar dianggap dipercaya apabila memberikan hasil pengukuran hasil belajar yang relatif tetap secara konsisten. Menurut Sugiyono (2015: 121) instrumen yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali. Menghitung reliabilitas digunakan rumus dari rumus *alpha cronbact* (r_{11}) sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas instrumen

n : Banyaknya butir pertanyaan

S_t^2 : Varians total

p_i : Proporsi subjek yang menjawab betul pada butir soal ke-i

q_i : Proporsi subjek yang menjawab salah pada butir soal ke-i
($q=1- p$)

$\Sigma p_i q_i$: Jumlah hasil perkalian antara p_i dan q_i

Tabel 6. Kriteria Reabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2015:121)

Berdasarkan jumlah butir soal, kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat realibilitas soal tersebut. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{11} = 0,68$ untuk menguji tingkat koefisien reliabilitas. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai kriteria realibilitas yang kuat, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini.

c. Taraf Kesukaran Soal

Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut dengan indeks kesukaran (*difficulty index*). Indeks kesukaran ini diberi simbol P (p besar), singkatan dari kata “proposisi”. Mencari P maka digunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh peserta didik

Sumber : Arikunto (2013: 258)

Kriteria yang digunakan adalah main kecil indeks yang diperoleh makin sulit soal tersebut. Sebaliknya, semakin besar indeks diperoleh, makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesukaran tersebut dapat dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 7. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,01 sampai 0,30	Sukar
0,31 sampai 0,70	Sedang
0,71 sampai 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2013: 260)

Merujuk hasil perhitungan menggunakan program *Microsoft Office Excel*, diketahui hasil taraf kesukaran soal seperti pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Pilihan Ganda

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

Sumber: Hasil analisis peneliti

Tabel 9. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Uraian

No	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Mudah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10	8 soal
2	Sedang	8, 9	2 soal
3	Sukar		-

Sumber: Hasil analisis peneliti

d. Uji Daya Beda Soal

Daya pembeda soal yaitu indeks yang digunakan untuk menunjukkan perbedaan kelompok tinggi dengan kelompok rendah. Untuk menghitung indeks daya beda (D) untuk kelompok kecil (kurang dari 100) yaitu dengan membagi kelas menjadi 2 sama besar, kemudian diurutkan berdasarkan nilai peserta didik dari yang tertinggi sampai rendah. Selanjutnya mengambil 50% dari kelompok yang mendapat nilai tinggi dan 50% kelompok yang mendapat nilai rendah. Mencari D maka digunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

JA = banyaknya peserta kelompok tes

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

PA = proposi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = proposi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Sumber: Arikunto, 2013: 225)

Tabel 10. Kategori Daya Beda Soal

Klasifikasi Daya Beda	Kategori
0,70 – 1,00	Sangat Kuat
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Jelek

Sumber: Arikunto (2013: 228)

Merujuk hasil perhitungan menggunakan program *Microsoft Office Excel*, diketahui hasil uji daya beda soal seperti tabel berikut ini.

Tabel 11. Hasil Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda

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

Sumber: Hasil analisis peneliti

Tabel 12. Hasil Uji Daya Beda Soal Uraian

No	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Jelek		-
2	Cukup	8	1 soal
3	Baik	9	1 soal
4	Baik Sekali	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10	8 soal

Sumber: Hasil analisis peneliti

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah data yang dimaksudkan untuk memperhatikan bahwa ada sampel berasal dari populasi yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (x^2) sebagai berikut:

$$x^2 = \sum \frac{(fo-fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

x^2 : *chi kuadrat*/normalitas sampel

fo : frekuensi yang diobservasi

fh : frekuensi yang diharapkan

Sumber: Muncarno (2017: 71)

Kaidah pengujian dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan kriteria keputusan sebagai berikut:

Jika $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$, berarti distribusi data tidak normal, sedangkan

Jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$, berarti distribusi data normal.

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa kumpulan data yang diselidiki memiliki karakteristik yang sama. Uji homogenitas yang digunakan adalah Uji *Fisher* atau disebut juga Uji-F. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Hasil nilai dari F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka diterima atau data bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka ditolak atau data bersifat heterogen.

3.9.3 Uji N-Gain

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas kontrol dan eksperimen maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (N-Gain). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut.

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq \text{N-Gain} \leq 1$
 Sedang : $0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$
 Rendah : $\text{N-Gain} \leq 0,3$
 (Sumber: Arikunto, 2013: 184)

3.10 Uji Hipotesis Penelitian

3.10.1 Uji Hipotesis 1

Uji Hipotesis pertama dilakukan dengan tujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS peserta didik, untuk mengujinya peneliti menggunakan uji *paired sample t test*, dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{D}{\frac{SD}{\sqrt{28}}}$$

Hipotesis pertama pada penelitian ini berbunyi.

Ha : Terdapat pengaruh model kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

3.10.2 Uji Hipotesis 2

Uji Hipotesis kedua dilakukan dengan tujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar, untuk mengujinya peneliti menggunakan uji *paired sample t test*, dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{D}{\frac{SD}{\sqrt{29}}}$$

Hipotesis kedua pada penelitian ini berbunyi.

Ha : Terdapat pengaruh model kooperatif tipe *make a match* menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model kooperatif tipe *make a match* menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

3.10.3 Uji Hipotesis 3

Uji Hipotesis ketiga dilakukan dengan tujuan untuk menguji ada tidaknya perbedaan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* dan audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar, untuk mengujinya menggunakan uji-t, dengan rumus sebagai berikut.

$$t' = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \cdot \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = Rata-rata data pada sampel 1

\bar{X}_2 = Rata-rata data pada sampel 2

n_1 = Jumlah anggota sampel 1

n_2 = Jumlah anggota sampel 2

S_1^2 = Varian total kelompok 1

S_2^2 = Varian total kelompok 2

Sumber: Muncarno (2017: 63)

Hipotesis kedua pada penelitian ini berbunyi.

Ha : Terdapat perbedaan antara penerapan model kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* dengan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Ho : Tidak terdapat perbedaan antara penerapan model kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* dengan

media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD negeri, maka disimpulkan bahwa.

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri.
3. Terdapat perbedaan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dengan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Peserta didik
Peserta didik diharapkan dapat berperan dalam proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match*, seperti mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh sehingga suasana belajar dapat

lebih aktif dan terjalinnya kerjasama yang baik antara pendidik dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan audio visual sebagai variasi model dan media pembelajaran yang digunakan agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran.

3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti merekomendasikan untuk dapat menerapkan model kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu, sebelum menggunakan model kooperatif tipe *make a match* sebaiknya dianalisis terlebih dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran*. Unissula, Semarang.
- Aiman, U. 2020. Penerapan Model Cooperative Learning Berbasis HOTS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di MI Negeri 2 Sleman. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 5(2), 305-312.
- Akhirudin., dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Cahaya Bintang Gemerlang, Gowa.
- Angreany, F., & Saud, S. 2017. Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 138-146.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Ariyana, Y., Bestary, R., & Mohandas, R. 2018. *Buku pegangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Hak, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. 2021. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203.
- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).2614-4735.
- Baharuddin, B., & Wahyuni, E. N. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-ruzz Media, Yogyakarta.
- Dimiyati & Mudjiono. 2016. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.

- Djamaludin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV Kaffah Learning Center, Sulawesi Selatan.
- Endayani, H. 2017. Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 93.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model pembelajaran*. Ar-ruzz media, Yogyakarta.
- Fathurrohman, M. 2017. *Belajar dan pembelajaran modern: konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran*. Garudhawaca, Yogyakarta.
- Fauhah, H., & Rosy, B. 2021. Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Fynata, T. S., Mawardi, M., & Astuti, S. 2018. Keefektifan model pembelajaran make a match dan card sort berbantuan puzzle ditinjau dari hasil belajar siswa kelas 4 sd. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 95-103.
- Gading, I. K., & Kharisma, K. D. 2017. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS sekolah dasar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 153-160.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Harefa, D. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 01-18.
- Hasan, M., dkk. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Tahta Media Group, Jawa Tengah.
- Hayati, N., & Harianto, F. 2017. Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam di sman 1 bangkinang kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160-180.
- Hayati, Sri. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Graha Cendekia, Magelang.
- Helmiati. 2016. *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo, Yogyakarta.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. 2022. Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141-149.

- Ibda, H. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. CV. Pilar Nusantara, Semarang.
- Indrastuti, W., Utaya, S., & Irawan, E. B. 2017. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1037-1042.
- Isrok'atun & Rosmala, A. 2021. *Model-model pembelajaran matematika*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Isti'adah, Feida Noorlaila. 2020. *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. Edu Publisher, Jawa Barat.
- Jalius, N. & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Jannah, A., & Zuhroh, F. 2022. Penggunaan media Flashcard Untuk meningkatkan Kemampuan membaca di Bimbel Ahe Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan Tahun Pelajaran 2021/2022. *TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 56-71.
- Sepriady, J. 2016. Contextual teaching and learning dalam pembelajaran sejarah. *KALPATARU: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 2(2), 100-110.
- Maghfiroh, L., & Zuhdi, U. 2013. Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-13.
- Mahmud, S., & Idham, M. 2017. *Strategi Belajar-Mengajar*. Syiah Kuala University Press, Banda Aceh.
- Makki, Ismail & Aflahah. 2019. *Konsep dasar Belajar dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing, Pamekasan.
- Margaretha, L. 2020. Teori-teori belajar untuk kecerdasan bahasa anak usia dini. *Early Childhood Research and Practice*, 1(1), 8-15.
- Maulidawati, M., Muhammad, I., Rohantizani, R., & Mursalin, M. 2020. The implementation of make a match type cooperative learning model to improve the mathematical connection ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(11), 952-960.
- Melvin, Tria & Surdin. 2017. Hubungan Antara Disiplin Belajar Di Sekolah Dengan Hasil Belajar Geografi Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 10 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 1(2), 1-14.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.

- Nadliyah, A., Taufiq, M., Hidayat, M. T., & Kasiyun, S. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Natural Science Education Research*, 2(1), 33-39.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. 2018. *Konsep dasar IPS*. Samudra Biru. Samudra Biru, Yogyakarta.
- Nengsih, F. 2018. Penerapan Strategi *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas IV SDN 005 Koto Sentajo Kecamatan Sentajo Raya. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(3), 444-448.
- Ningrum, T. S., & Listiani, I. 2022. Pengaruh Metode Make A Math Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 03 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3(1), 1582-1592.
- Ningtyas, N. P. D. R., Teguh, I. M., & Antara, P. A. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 120-130.
- Nugraheni, N. 2017. Making of audiovisual media making in learning in basic school. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 8(1). 120-126.
- Nuraini, T., & Julianto. 2022. Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Kelas IV dalam Menyelesaikan Soal HOTS (High Order Thinking Skill) Mata Pelajaran IPA. *JPGSD*, 10(1), 60-74.
- Nurdyansyah & Eni Fariyatul, F. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Nizamia Learning Center, Sidoarjo.
- Nurfadhillah, S. 2021. *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak Publisher, Sukabumi.
- Nursalim. 2018. *Manajemen Belajar & Pembelajaran*. CV. Hikam Media Utama, Yogyakarta.
- Pakpahan, A. F., dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, Medan.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. 2020. Studi literatur media pembelajaran flash card dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasaan sistem radio dan televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 575-583.
- Prastia, F. 2016. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM*, 1(2), 257-266.

- Pratiwi, S., Faisal, E. E., & Waluyati, S. A. 2018. Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Raja. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 5(2), 156–163.
- Puspitasari, N., Izzati, U. A., & Darminto, E. 2022. Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8545-8559.
- Rachmawati, T., & Daryanto. 2015. *Teori Belajar Dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*. Gava Media, Yogyakarta.
- Rahmad. 2016. Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67-78.
- Ramadhani, M. I. 2021. Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237-2244.
- Riyanti, N. N., & Abdullah, M. H. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4). 440-450.
- Rohmanurmeta, F. M. R., & Dewi, C. 2019. *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Unipma Press, Madiun.
- Sani, R. A. 2019. *Pembelajaran Berbasis Hots Edisi Revisi: Higher Order Thinking Skills*. Tira Smart, Kota Tangerang.
- Saputra, Hatta. 2016. *Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran dengan Penerapan HOTS (High Order Thinking Skills)*. SMILE"s Publishing, Bandung.
- Saputri, S. W. 2020. Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56-61.
- Saputri, Tiara. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Min 4 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019*. (Skripsi). UIN Raden Intan Lampung. Lampung.
- Sari, S. P. 2020. Penggunaan Metode *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Educational Journal of Elementary School (EJoES)*. 1(1): 19–24.
- Sari, Y., dkk. 2019. Meningkatkan kemampuan menyusun soal IPA berorientasi HOTS bagi guru Sekolah Dasar Gugus Pandanaran Dabin IV UPTD

- Semarang Tengah. *Indonesian Journal of Community Services*, 1(2), 175-183.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish Publisher, Yogyakarta.
- Setiawan, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, Ponorogo.
- Setiawan, H. 2020. Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198-203.
- Setyorini, Tria. 2019. *Kefektifan Model Make A Match Berbantuan Flash Card Terhadap Hasil Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Segugus Dewi Sartika Kabupaten Blora*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Siska, Yulia. 2018. *Pembelajaran Ips Di Sd/Mi*. Garudhawaca, Yogyakarta.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. 2015. *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing, Yogyakarta.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sulastri, S., Imran, I., & Firmansyah, A. 2015. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1). 90-103.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. 2022. *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Eureka Media Aksara, Jawa Tengah.
- Suprpta, D. N. 2020. Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 240-246.
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Suryadi, A. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Jilid 2. CV. Jejak, Sukabumi.
- Susanti, E., & Endayani, H. 2018. *Konsep Dasar IPS*. CV. Widya Puspita, Medan.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. PT. Fajar Interpratam Mandiri, Jakarta.

- Suzana, Y., & Jayanto, I. 2021. *Teori belajar & pembelajaran*. Literasi Nusantara, Malang.
- Talitha, R. I., & Sari, T. C. 2016. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 231-241.
- Tamelab, H., & Japa, I. G. N. 2021. Dampak Model Pembelajaran Make a Match Bermediakan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di SD. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 478-482.
- Topandra, M., & Hamimah, H. 2020. Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256-1268.
- Tyas, L. C. 2020. *Keefektifan Model Make A Match Berbantuan Media Flashcard Terhadap Muatan Pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Segugus Imam Bonjol Kabupaten Pemalang*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Ulfa, N. M. 2020. Analisis media pembelajaran flash card untuk anak usia dini. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34-42.
- Wahab, A., dkk. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, Aceh.
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena, Jakarta.
- Wibawa, R. P., & Agustina, D. R. 2019. Peran pendidikan berbasis higher order thinking skills (hots) pada tingkat sekolah menengah pertama di era society 5.0 sebagai penentu kemajuan bangsa indonesia. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*, 7(2), 137-141.
- Widana, I. W. 2017. *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Direktorat Pembinaan SMA Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Jakarta.
- Widarto. 2017. *Model Pembelajaran Cooperative Learning on Project Work*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. 2019. Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79-96.