

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* DAN
AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK
KELAS V SDN 5 JATIMULYO**

(Skripsi)

Oleh

**INDAH APRILIA AKMAL
2013053033**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* DAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS V SDN 5 JATIMULYO

Oleh

INDAH APRILIA AKMAL

Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (1) pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard*, (2) pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual, (3) perbedaan antara pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 63 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa pilihan jamak. Hasil penelitian (1) terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard*, (2) terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual, (3) terdapat perbedaan pengaruh antara model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dengan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024.

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

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE MAKE A MATCH ASSISTED BY FLASHCARDS AND AUDIO VISUAL MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF IPS STUDENTS IN GRADE V SDN 5 JATIMULYO

By

INDAH APRILIA AKMAL

The problem in this study is the low social studies learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 5 Jatimulyo. This study aims to analyze (1) the effect of cooperative model type make a match assisted by flashcard media, (2) the effect of cooperative model type make a match assisted by audio visual media, (3) the difference between the effect of cooperative model type make a match assisted by flashcard media and audio visual on social studies learning outcomes of fifth grade students. This research uses quasi-experimental method. The sample in this study amounted to 63 students. Determination of the research sample using purposive sampling technique. Data collection techniques using test techniques in the form of multiple choice. The results of the study (1) there is a significant effect in the use of cooperative model of make a match type assisted by flashcard media, (2) there is a significant effect in the use of cooperative model of make a match type assisted by audio visual media, (3) there is a difference in the effect between cooperative model of make a match type assisted by flashcard media with cooperative model of make a match type assisted by audio visual media on social studies learning outcomes of fifth grade students of SDN 5 Jatimulyo in 2023/2024 academic year.

Keywords: *audio-visual, flashcards, make a match*

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* DAN
AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK
KELAS V SDN 5 JATIMULYO**

Oleh

INDAH APRILIA AKMAL

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD DAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS V SDN 5 JATIMULYO**

Nama Mahasiswa : **Indah Aprilia Akmal**

No. Pokok Mahasiswa : **2013053033**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing


Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dra. Erni, M.Pd.
NIP 196104061980102001


Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIP 199308032024212048

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

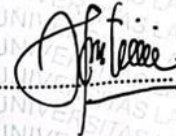
Ketua : Dra. Erni, M.Pd.



Sekretaris : Deviyanti Pangestu, M.Pd.



Penguji Utama : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 1951230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 30 Juli 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Aprilia Akmal
NPM : 2013053033
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* dan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SDN 5 Jatimulyo” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 30 Juli 2024
Yang membuat Pernyataan,



Indah Aprilia Akmal
NPM 2013053033

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Indah Aprilia Akmal yang lahir di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung pada tanggal 01 April 2002. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Akmaludin dengan Ibu Lelawati, S.Pd. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Al-Kautsar Bandar Lampung tahun 2008 – 2014
2. SMP Al-Kautsar Bandar Lampung tahun 2014 – 2017
3. SMA Al-Kautsar Bandar Lampung tahun 2017 – 2020

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pada tahun 2023 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Banjar Agung, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Banjar Agung, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan, Lampung.

MOTTO

Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

“Terbentur, Terbentur, Terbentur, Terbentuk”

(Tan Malaka)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT, dzat yang Maha Sempurna, dengan segala kerendahan hati dan tanda terimakasih, kupersembahkan karya ini kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Akmaludin dan Ibu Lelawati, yang selalu mendoakan di setiap langkahku, memberikan kasih sayang dan pengorbanan yang luar biasa yang tiada mungkin dapat kubalas. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kalian sampai melihatku berhasil kelak Aamiin.

Kedua Kakakku Tersayang, Kamelia Eka Putri dan Annisa Novalia, yang selalu menjadi contoh dan memberikan semangat, arahan serta motivasi agar selalu tegar dan kuat dalam menjalani kehidupan.

SDN 5 Jatimulyo Lampung Selatan sebagai tempat penelitian

Almamater tercinta "**Universitas Lampung**"

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* dan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Pelajaran IPS di SD Negeri”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung, Wakil Rektor, segenap Pimpinan dan jajaran Universitas Lampung
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan guna syarat skripsi
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Plt. Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
5. Dra. Erni Mustakim, M.Pd., Dosen Pembimbing I, ketua penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Pembimbing II atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., Dosen pembahas yang telah memberikan bimbingan, saran, dan kritik yang sangat membangun dan bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Siti Nuraini, M.Pd., Dosen Validator yang telah membantu memvalidasi instrumen soal dan RPP.
9. Bapak dan Ibu dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan serta pengalaman sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Kepala SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Kepada wali kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
12. Peserta didik kelas VA dan VC SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
13. Cinta pertama dan pintu surgaku, Ayah & Ibuku. Terimakasih atas segala doa dan dukungan yang tak pernah putus. Memberikan cinta, kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang mengiringi setiap langkah untuk menyelesaikan pendidikan ini. Terimakasih telah mengantarkanku sampai di titik ini. Terimakasih sudah berjuang untukku, membesarkan, dan mendidikku sampai mendapatkan gelar sarjanaku. Hiduplah lebih lama.
14. Saudariku, Kamelia Eka Putri, S.H. dan Annisa Novalia, S.Pd. Terimakasih sudah menjadi kakak yang mendukung, menemani, dan memberikan semangat kepada penulis selama proses penyelesaian pendidikan ini.
15. Sahabat seperjuangan, Nayla, Salwa, Wahyu, Jessica, dan Sofi. Terimakasih sudah menemaniku selama masa perkuliahan, 2020-2024. Terimakasih sudah menjadi teman, sahabat, dan saudara yang selalu menguatkan.
16. Teman Skripsi ku, NPM. 2053051005. Terimakasih atas semangat dan motivasi agar tetap waras menghadapi kehidupan, serta menjadi pendengar yang baik. Teman-Temanku, Sonnya, Lintang, Felis, Gevita, Zalma, Mila. Terimakasih telah mendukung dan memberikan canda tawa dan bahagia dari awal perkuliahan hingga tahap akhir skripsi.

17. Keluarga Besar KKN dan PLP Periode di Desa Banjar Agung Way Kanan, Chairani, Nurlaili, Rani, Anti, Dewi yang silaturahmiya masih terjalin sampai sekarang.
18. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2020 khususnya Kelas E.
19. Untuk diri saya sendiri, Indah Aprilia Akmal. Terimakasih karena telah melakukan semua kerja keras ini. Terimakasih sudah bertahan, keluar dari zona nyaman, dan berjuang sampai saat ini atas banyaknya harapan dan impian yang harus diwujudkan.
20. Semua yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Bandar Lampung, 30 Juli 2024
Peneliti



Indah Aprilia Akmal
NPM. 2013053033

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Belajar dan Pembelajaran	9
2.1.1 Belajar	9
2.1.2 Tujuan Belajar	10
2.1.3 Pembelajaran	11
2.1.4 Teori Belajar.....	12
2.2 Model Pembelajaran	14
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran	14
2.2.2 Macam-Macam Model Pembelajaran	15
2.2.3 Pengertian Model Pembelajaran	16
2.2.4 Komponen Pembelajaran Kooperatif.....	17
2.2.5 Tujuan Komponen Pembelajaran Kooperatif.....	18
2.2.6 Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif	18
2.2.7 Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif	19
2.2.8 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	20
2.2.9 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	21
2.2.10 Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	24
2.3 Media Pembelajaran.....	26
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	26

2.3.2	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	27
2.4	Media <i>Flashcard</i>	28
2.4.1	Pengertian <i>Flashcard</i>	28
2.4.2	Kelebihan dan Kekurangan <i>Flashcard</i>	29
2.4.3	Langkah-Langkah Menggunakan Media <i>Flashcard</i>	30
2.5	Media Audio Visual	31
2.5.1	Pengertian Audio Visual	31
2.5.2	Kelebihan dan Kekurangan Audio Visual	32
2.5.3	Langkah=Langkah Menggunakan Media Audio Visual ...	33
2.6	Hasil Belajar.....	35
2.6.1	Pengertian Hasil Belajar.....	35
2.6.2	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	36
2.6.3	Jenis-Jenis Hasil Belajar	37
2.7	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	39
2.7.1	Pengertian Pelajaran IPS	39
2.7.2	Tujuan Pelajaran IPS.....	40
2.7.3	Karakteristik Pelajaran IPS	42
2.8	Penelitian Terdahulu yang Relevan	43
2.9	Kerangka Pikir	47
2.10	Hipotesis Penelitian	49
III.	METODE PENELITIAN	51
3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	51
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	53
3.3	Prosedur Penelitian	54
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	55
3.5	Variabel Penelitian.....	56
3.6	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	57
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	61
3.8	Instrumen Penelitian	64
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	76
4.1	Pelaksanaan Penelitian.....	76
4.1.1	Persiapan Penelitian.....	76
4.1.2	Pelaksanaan Penelitian	76
4.1.3	Pengambilan Data Penelitian.....	77
4.2	Hasil Penelitian	77
4.2.1	Hasil Analisis Data Penelitian	77
4.2.2	Uji Prasyarat Analisis Data	80
4.2.3	Uji Hipotesis Penelitian	82
4.3	Pembahasan Penelitian.....	84
4.4	Keterbatasan Penelitian.....	89
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	90
5.1	Kesimpulan	90
5.2	Saran	91

DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil PTS Semester Ganjil Kelas VC SD Negeri 5 Jatimulyo	3
2. Hasil PTS Pembelajaran IPS Semester Ganjil Kelas IV, V, dan VI....	4
3. Penelitian Relevan	43
4. Data Jumlah Peserta Didik	53
5. Kisi-Kisi Instrumen Tes	58
6. Kisi-Kisi Lembar Observasi	59
7. Klasifikasi Validitas	65
8. Hasil Validitas Butir Soal	65
9. Klasifikasi Reliabilitas	67
10. Kriteria Daya Pembeda Soal	68
11. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	68
12. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	69
13. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	69
14. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest	76
15. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest.....	76
16. Rata-Rata Peningkatan Hasil Belajar	77
17. Hasil Uji Normalitas	79
18. Hasil Uji Homogenitas.....	79
19. Nilai N-Gain.....	80
20. Hasil Uji T-Test Eksperimen	81
21. Hasil Uji T-Test Kontrol	81
22. Hasil Uji T-Independent Polled Varians	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	47
2. Desain penelitian.....	52
3. Diagram Batang Rata-Rata Hasil Belajar Pretest dan Posttest	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	93
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	94
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	95
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	96
5. Surat Validasi Instrumen Tes.....	97
6. Surat Validasi RPP.....	98
7. Surat Izin Penelitian	99
8. Surat Balasan Penelitian	100
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	101
10. Perhitungan Uji Validitas Soal.....	110
11. Perhitungan Uji Realibilitas Soal.....	111
12. Perhitungan Uji Daya Beda Soal	112
13. Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	113
14. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	114
15. Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	125
16. Media <i>Flashcard</i>	139
17. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	142
18. Perhitungan Uji Normalitas	143
19. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	145
20. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	147
21. Perhitungan Uji N-Gain	149
22. Perhitungan Uji Hipotesis Pertama	153
23. Perhitungan Uji Hipotesis Kedua	156
24. Perhitungan Uji Hipotesis Ketiga	157
25. Tabel Nilai-Nilai r Product Moment.....	162
26. Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	163
27. Tabel O-Z Kurva Normal.....	164

28. Tabel Distribusi F.....	165
29. Tabel Nilai Distribusi t.....	166
30. Dokumentasi	167

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat yang sepenuhnya. Bagi setiap individu, pendidikan ini merupakan suatu kebutuhan dalam hidup karena dengan pendidikan seseorang akan mempunyai suatu keterampilan yang dapat digunakan untuk hidup dimasyarakat, bangsa, dan negara.

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan merupakan tuntutan dalam kehidupan pertumbuhan anak-anak. Artinya, pendidikan merupakan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat kelak dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Menurut Nisa' (2018: 52) salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia yaitu lemahnya proses pembelajaran. Kebanyakan proses pembelajaran yang terjadi di kelas dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan selera pendidik. Agar peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, seorang pendidik harus mampu menyesuaikan antara bahan ajar dengan model pembelajaran yang cocok. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan perlu melibatkan komponen yang satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi peserta didik, pendidik, metode, lingkungan, media pembelajaran, sarana, dan prasarana. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, pendidik harus

mampu mengoordinasikan komponen-komponen pembelajaran dengan baik sehingga terjadi interaksi aktif antara peserta didik yang satu dengan yang lain dan pendidik dengan peserta didik (Suprihatiningrum, 2017: 77).

Pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas hanya diarahkan pada kemampuan peserta didik untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2013: 165). Pembelajaran di Indonesia memiliki berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pendidik saat pembelajaran berlangsung di kelas. Dengan demikian, pendidik harus dapat memahami konsep pembelajaran yang merujuk pada proses dan dapat tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Pendidik harus kreatif dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi nyata yang terdapat pada sekolah dan kelas nya tersebut.

Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2017: 244) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan perencanaan yang diterapkan untuk membuat kurikulum, menyusun perangkat pembelajaran, dan melakukan kegiatan belajar di kelas. Pada dasarnya, tidak ada model pembelajaran yang paling ideal dan sesuai. Setiap model pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Hal ini bergantung pada ketersediaan fasilitas sekolah, kondisi peserta didik, dan tujuan yang hendak dicapai oleh pendidik. Proses belajar akan lebih efektif dan efisien jika pendidik dapat mengajak semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan saling mendukung antarpeserta didik satu dengan peserta didik yang lain.

Menurut Lestari et al. (2013: 3–4) model pembelajaran konvensional lebih menekankan pada fungsi pendidik sebagai pemberi informasi, sedangkan peserta didik lebih diposisikan sebagai pendengar dan mencatat sehingga interaksi hanya satu arah dari pendidik ke peserta didik. Pendidik jarang

menggunakan media dalam proses pembelajaran membuat kurang tertarik dengan materi yang diajarkan oleh pendidik, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran.

Tabel 1. Hasil PTS Semester Ganjil Kelas VC SD Negeri 5 Jatimulyo

No	Mata Pelajaran	KKM	Angka		Persentase	
			Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
1	PPKn	70	22	10	68,75	31,25
2	Bahasa Indonesia	70	16	16	50,00	50,00
3	Matematika	70	4	28	12,50	87,50
4	IPA	70	14	18	43,75	56,25
5	IPS	70	2	30	6,25	93,75
6	SBdP	70	20	12	62,50	37,50

Sumber: Dokumen Penilaian PTS Kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo

Berdasarkan tabel hasil PTS semester ganjil kelas VC SD Negeri 5 Jatimulyo di atas, dapat diketahui bahwa mata pelajaran yang memiliki nilai dibawah rata-rata ialah mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS memiliki persentase tuntas hanya sebanyak 6,25% dan tidak tuntas sebanyak 93,75% dibanding mata pelajaran yang lainnya.

IPS merupakan bidang studi yang mengkaji manusia tentang segala ranah kehidupan serta cara berinteraksinya dengan lingkungan (Susanto, 2016: 143). Pembelajaran IPS bertujuan untuk (1) membekali peserta didik tentang ilmu sosial yang berguna bagi kehidupan baik yang sekarang maupun pada masa yang akan datang (2) anak akan terbekali dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun solusi pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial (3) anak akan terlatih untuk berinteraksi (4) peserta didik akan mampu mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan sosial (Munir dalam Susanto, 2013: 150).

Ilmu-ilmu sosial (*social science*) sebagai bagian ilmu pengetahuan mengenai manusia dengan konteks sosialnya atau sebagai anggota masyarakat. Pada pembelajaran IPS ini ditegaskan bahwa pembelajaran IPS bukan bertujuan untuk memenuhi ingatan pengetahuan para peserta

didik dengan berbagai fakta dan materi yang harus dihafalnya, melainkan untuk membina mental yang sadar akan tanggung jawab terhadap hak dirinya sendiri dan kewajiban kepada masyarakat, bangsa, dan negara (Rahmad, 2016: 70–71).

Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil pembelajaran IPS pada ulangan harian yang dilakukan oleh peserta didik pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil PTS Pembelajaran IPS Semester Ganjil Kelas IV, V, dan VI SD Negeri 5 Jatimulyo

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai IPS	Rata-Rata Nilai (%)	Rata-Rata Nilai Keseluruhan (%)
1	IV A	29	70	1832	63,17	61,19
2	IV B	30	70	1582	52,73	
3	IV C	28	70	1895	67,67	
4	V A	31	70	1566	50,51	49,06
5	V B	28	70	1452	51,85	
6	V C	32	70	1435	44,84	
7	VI A	30	70	1561	52,03	58,39
8	VI B	30	70	1777	59,23	
9	VI C	29	70	1854	63,93	
Total		267				

Sumber: Data Primer Hasil Belajar IPS di SD N 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan data terkait hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV, V, dan IV pada (Tabel 2). Dilihat dari nilai rata-rata dengan standar kompetensi (>70). Kelas VA sebanyak 65% belum mencapai KKM, selanjutnya kelas VB sebanyak 64% belum mencapai KKM, sedangkan kelas VC sebanyak 69% yang belum mencapai KKM. Dapat disimpulkan bahwa masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah standar kompetensi pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh penulis di SDN 5 Jatimulyo melalui wawancara oleh salah satu wali kelas pada Kamis 21 September 2023 tersebut menunjukkan bahwa masih banyaknya peserta didik yang belum bisa memahami konsep materi dengan baik. Ada banyak faktor penyebabnya, salah satunya karena proses pembelajaran yang

belum bisa menarik perhatian peserta didik. Di samping itu, penggunaan model pembelajaran yang konvensional menjadikan peserta didik sering merasa bosan saat proses pembelajaran yang dilakukan secara berulang kali oleh pendidik. Hal ini menjelaskan bahwa proses pembelajaran IPS di kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah atau hafalan. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan tidak berorientasi pada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam proses pembelajaran perlu melakukan inovasi, salah satunya dengan menggunakan model-model pembelajaran yang aktif. Model pembelajaran tipe *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk membuat peserta didik belajar lebih aktif dan menyenangkan, mengembangkan sikap kerjasama dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan model kooperatif tipe *make a match* ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang membuat peserta didik belajar dengan asyik, santai dengan menumbuhkan kerja sama dan keterlibatan dalam belajar (Danil et al., 2022: 167).

Menurut Putri Diah (2019: 17) menyatakan bahwa *Make A Match* merupakan suatu teknik pengajaran yang memungkinkan melibatkan peserta didik secara aktif dalam memahami konsep dan informasi dengan cara bermain game. Peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar berkat teknik ini, yang memadukan komponen yang menyenangkan dan mendidik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 5 Jatimulyo, pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan model pembelajaran lain seperti model kooperatif tipe *Make a Match*, sehingga disini peserta didik cepat merasa bosan dan kurang bersemangat

dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu digunakan sebuah metode yang menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk tertarik belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satunya dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media Flashcard dan Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SDN 5 Jatimulyo”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas VA, VB, dan VC pada mata pelajaran IPS di SDN 5 Jatimulyo.
2. Pembelajaran belum terpusat pada peserta didik.
3. Pendidik belum menggunakan variasi berbagai macam model pembelajaran.
4. Pendidik belum maksimal menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti, sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 5 Jatimulyo.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* belum dilaksanakan secara maksimal di SD tersebut.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian yakni:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS Kelas V SD N 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS Kelas V SD N 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *flashcard* dengan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS Kelas V SD N 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Pengaruh yang positif pada penerapan model kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS Kelas V SD N 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024.
3. Perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* dan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar yang berkaitan dengan Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar agar pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan dan membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan pada para pendidik bahwa perlu adanya penggunaan model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan dapat meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas dapat tercapai.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD N 5 Jatimulyo melalui model kooperatif tipe *make a match*.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu, wawasan, pengalaman pada peneliti agar dapat digunakan di masa yang akan datang.

e. Peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti lain dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk melakukan penelitian lanjutan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Belajar dan Pembelajaran

2.1.1. Belajar

Belajar adalah proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Perubahan yang terjadi meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Kasmadi dan Sunarini (2014: 29) menyatakan bahwa belajar adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Susanto (2016: 4) belajar merupakan perubahan tingkah laku dalam berpikir dan bertindak setelah seseorang mendapatkan suatu konsep, pengetahuan baru, dan pemahaman dari aktivitas yang dilakukan secara sengaja dan/ dalam keadaan sadar.

Belajar bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan tugas dan ulangan saja tapi adanya perubahan tingkah laku dari hasil kegiatan proses belajar, dimana didalam proses belajar itu ada interaksi aktif dengan lingkungan dan perubahan tersebut bersifat permanen (Siti Ma'rifah Setiawati, 2018: 31).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyintesis bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dengan sengaja pada keadaan sadar untuk memperoleh suatu perubahan dan pengetahuan baru dalam diri manusia yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku meliputi perubahan dari aspek

kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya.

2.1.2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2015: 85) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan perangkat hasil yang hendak dicapai setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Tugiman (2021: 52) mengemukakan tujuan belajar sebagai berikut.

- a. Belajar bertujuan untuk mendatangkan perubahan pada diri sendiri, termasuk tingkah laku. Misalnya, anak kecil yang belum bersekolah mungkin bersifat manja, egois, atau merengek. Kemudian, beberapa bulan setelah masuk sekolah dasar, perilakunya berubah, ia berhenti merengek, menjadi lebih mandiri dan cakap. Untuk bergaul dengan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak telah belajar dari lingkungan barunya.
- b. Pembelajaran ditujukan untuk mengubah kebiasaan buruk menjadi baik. Misalnya saja mengubah kebiasaan merokok menjadi tidak merokok, menghilangkan ketergantungan minuman keras, atau mengubah kebiasaan anak yang sering bepergian bisa dilakukan melalui proses pembelajaran.
- c. Tujuan belajar adalah mengubah sikap dari negatif menjadi positif, dari hina menjadi hormat, dari benci menjadi cinta, dan sebagainya. Misalnya, seorang remaja yang sebelumnya selalu memberontak terhadap orang tuanya mungkin akan terpengaruh untuk menjadi lebih hormat dan patuh kepada orang tuanya.
- d. Pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan. Misalnya dalam bidang olah raga, seni, jasa, teknik, pertanian, perikanan, perkapalan, dan lain-lain. Siapa yang dapat menguasai bulutangkis, sepak bola, tinju dan olah raga lainnya ditentukan terutama oleh pembelajaran yang cermat dan latihan yang serius. Demikian pula keterampilan bermain gitar atau piano, menari, melukis, pertukangan atau kerajinan tangan memerlukan usaha, pembelajaran yang serius, ketekunan, dan kesabaran.
- e. Pembelajaran ditujukan untuk memperluas pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan. Misalnya, seorang anak yang awalnya tidak bisa membaca atau

mengerjakan matematika, telah belajar membaca melalui pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyintesis bahwa tujuan belajar merupakan usaha untuk mengubah tingkah laku seseorang ke arah yang lebih positif.

2.1.3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, serta proses interaksi dalam penyampaian pengetahuan kepada peserta didik. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Kokom (2015: 3) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek peserta didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Sutikno (2014: 12) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Artinya, peran pendidik sangat penting dalam proses pembelajaran.

Selain itu, menurut Emda (2017: 173) keberhasilan tujuan Pendidikan sangat bergantung pada keefektifan proses pembelajaran berlangsung. Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik ialah tugas pendidik yang sangat penting. Pembelajaran akan berlangsung efektif apabila peserta didik memiliki motivasi dalam belajar. Pendidik harus berupaya secara maksimal agar peserta didik dapat termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyintesis bahwa pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam rangka meningkatkan kemampuan peserta didik baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegiatan interaksi peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik yang tercipta akan menentukan kualitas pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima informasi dan pemahaman dengan mudah dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.1.4. Teori Belajar

Teori belajar diperlukan dalam mendukung suatu model, pendekatan, strategi, atau metode yang digunakan dalam pembelajaran. Jenis teori belajar menurut Parwati (2018: 52) dibagi menjadi 6 sebagai berikut.

- a. Teori belajar ilmu jiwa daya
Para ahli jiwa daya mendefinisikan suatu teori bahwa jiwa manusia mempunyai jiwa-jiwa. Pengaruh teori belajar ilmu jiwa daya terhadap proses belajar adalah ilmu pengetahuan yang didapat hanyalah bersifat hafalan-hafalan saja.
- b. Teori belajar behaviorisme (dari Pavlov, Thorndike, dan Skinner)
Belajar menurut teori behaviorisme merupakan perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan response. Teori belajar ini lebih tertuju pada hasil belajar dari pada proses belajar.
- c. Teori belajar kognitif (dari Piaget dan Bruner)
Teori belajar kognitif lebih berfokus proses belajar daripada hasil belajar.
- d. Teori belajar konstruktivisme (dari Lev S. Vygotsky)
Konstruktivisme lebih memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan sesuai dengan pengalamannya.
- e. Teori belajar pemrosesan informasi (dari Robert Mills Gagne)
Teori ini memandang bahwa belajar merupakan proses memperoleh informasi, mengolah informasi, menyimpan informasi, serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh otak.

- f. Teori belajar sosial (dari Albert Bandura)
Teori belajar sosial menurut Albert, bahwa prinsip dasar yang dipelajari individu terutama dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan (imitation) dan contoh perilaku (modeling).

Teori perkembangan kognitif menurut Piaget memiliki empat tahapan, yaitu:

1. Tahap sensori-motor : 0 – 1,5 tahun
2. Tahap pra-operasional : 1,5 – 6 tahun
3. Tahap operasional konkrit : 6 – 12 tahun
4. Tahap operasional formal : 12 tahun ke atas

Menurut Wahab (2021: 21–29) berpendapat mengenai teori-teori belajar sebagai berikut.

- a. Teori behavioristik
Teori behavioristik merupakan sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage, Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini beranggapan bahwa belajar membuat peserta didik menjadi individu yang pasif.
- b. Teori kognitivisme
Teori kognitivisme beranggapan bahwa peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada, serta lebih menekankan pada bagaimana informasi diproses.
- c. Teori konstruktivisme
Konstruktivisme membuat peserta didik dapat berpikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide, dan membuat suatu keputusan.

Selain itu, menurut Yaumi (2013: 28) menyatakan jenis-jenis teori belajar, sebagai berikut.

- a. Teori belajar behaviorisme menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan dalam tingkah laku yang dapat dilihat dari hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik.
- b. Teori pemrosesan informasi
Teori ini memandang bahwa belajar merupakan suatu upaya untuk memproses, memperoleh, dan menyimpan informasi melalui memori jangka pendek dan memori

- jangka panjang, selain itu belajar terjadi secara internal dalam diri peserta didik.
- c. Teori skema dan muatan kognitif membahas bahwa proses belajar melibatkan adanya asimilasi, akomodasi, dan skemata.
 - d. Teori belajar situated
Teori ini memiliki pandangan jika kita membawa peserta didik pada situasi dunia nyata dan berinteraksi dengan orang lain di sekitar, maka terjadilah proses belajar.
 - e. Teori konstruktivisme
Teori konstruktivisme beranggapan bahwa belajar merupakan usaha individu dalam mengonstruksi makna tentang sesuatu yang sedang dipelajari.

Menurut Rusman (2014: 201) teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana peserta didik harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu (Soejadi dalam Rusman, 2014: 201)

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan model kooperatif tipe *make a match* adalah teori belajar behavioristik dan teori konstruktivistik. Menurut teori behavioristik, penulis menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk memotivasi peserta didik, dimana perkembangan respon peserta didik diukur dan diuji secara khusus melalui tes. Sedangkan, teori konstruktivistik membuat peserta didik untuk mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang dialaminya.

2.2. Model Pembelajaran

2.2.1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Model

pembelajaran adalah pola interaksi peserta didik dengan pendidik di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan pendidik, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip, reaksi pendidik dan peserta didik serta sistem penunjang yang disyaratkan.

Menurut Octavia (2020: 13), model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan suatu proses pengorganisasian kegiatan belajar (pengalaman) secara sistematis (teratur) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Suprijono (2013: 46) menjelaskan bahwa model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Pengertian model pembelajaran dalam Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 tahun 2014 menyebutkan bahwa model pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis menyintesis bahwa model pembelajaran merupakan suatu konsep atau rancangan pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir secara sistematis, serta merupakan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

2.2.2. Macam-macam Model Pembelajaran

Macam-macam model pembelajaran menurut Afandi, M (2013: 16–58) sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran langsung
- b. Model pembelajaran berbasis masalah (PBM)
- c. Model pembelajaran Pendidikan matematika realistik Indonesia (PMRI)
- d. Model pembelajaran kontekstual
- e. Model pembelajaran index card match (mencari pasangan)
- f. Model pembelajaran kooperatif

Selaras dengan pendapat di atas, menurut Sani (2014: 76) mengemukakan bahwa beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di Sekolah Dasar, sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran berbasis inkuiri
- b. Model pembelajaran penemuan
- c. Model pembelajaran berbasis masalah
- d. Model pembelajaran berbasis proyek

Merujuk pada beberapa pendapat di atas, penulis sependapat dengan pendapat Afandi, M (2013: 16-58) memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan semua peserta didik melalui kegiatan diskusi dalam sebuah kelompok kecil yang hasilnya akan dipresentasikan kepada kelompok lain di dalam kelas.

2.2.3. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif salah satu model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Cooperative Learning* berasal dari dua kata yaitu “*Cooperative*” yang berarti kerja sama, sedangkan “*Learning*” yang berarti pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian strategi yang dirancang khusus untuk mendorong siswa berkolaborasi selama proses pembelajaran (Rohman, 2021: 15).

Menurut Suprijono (2015: 73) menyatakan bahwa *cooperative learning* adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh pendidik atau diarahkan oleh pendidik.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Sojo (2022: 5) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok yang bersifat heterogen.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis dapat menyintesis bahwa *cooperative learning* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih, dimana mereka mempunyai dua tanggung jawab yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar agar mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran.

2.2.4. Komponen Pembelajaran Kooperatif

Menurut Borich (dalam Sutirman, 2013: 31) menyatakan bahwa dalam merancang pembelajaran kooperatif, seorang pendidik hendaknya mempertimbangkan aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Interaksi pengajar dengan peserta didik
- b. Interaksi antar peserta didik
- c. Spesialisasi materi dan tugas
- d. Harapan dan tanggung jawab yang harus dilakukan

Menurut Sutirman (2013: 31–32) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif seorang pendidik sebaiknya melakukan beberapa tahapan kegiatan, sebagai berikut:

- a. Menetapkan tujuan kegiatan
- b. Merancang struktur tugas
- c. Membimbing dan mengevaluasi proses kolaboratif
- d. Memantau kinerja kelompok
- e. *Debriefing* (pembekalan).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis menyintesis bahwa komponen pembelajaran kooperatif merupakan segala sesuatu yang harus dirancang oleh seorang pendidik dalam pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif yang melibatkan segala interaksi baik interaksi pendidik dengan peserta didik, antar peserta didik, dan segala spesialisasi materi dan tugas yang diberikan.

2.2.5. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Strategi pembelajaran kooperatif berbeda dengan pembelajaran lainnya. Perbedaan tersebut dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam penguasaan materi pelajaran saja, tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut.

Menurut Rusman (2014: 207) menjelaskan bahwa karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran secara tim
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif
- 3) Kemauan untuk bekerja sama
- 4) Keterampilan bekerja sama

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Rusman (2014: 208–209) menyatakan bahwa ciri-ciri yang terjadi pada kebanyakan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif, adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- 2) Kelompok dibentuk dan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- 3) Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda-beda.
- 4) Penghargaan lebih mengarah kepada kelompok ketimbang individu.

2.2.6. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai, begitu pula dengan model pembelajaran *cooperative learning*. Menurut Rusman (2014: 210) menjabarkan bahwa tujuan penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi, keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat dimana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan dimana masyarakat secara budaya semakin beragam dan berbeda-beda. Sementara itu, menurut Suprijono (2015: 78) menjelaskan bahwa tujuan kooperatif adalah untuk membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyintesis bahwa tujuan pembelajaran kooperatif ialah setiap peserta didik dapat bekerja sama dan berkolaborasi bersama-sama didalam suatu kelompok, saling membantu sama lain, dan saling menghargai pendapat orang lain yang beragam.

2.2.7. Tipe - Tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran sudah banyak berkembang dan mempunyai banyak tipe, salah satunya ialah *cooperative learning*.

Menurut Suprijono (2015: 108–120) menyatakan bahwa model *cooperative learning* dibagi menjadi dua belas tipe sebagai berikut.

- a. *Jigsaw* (Gergaji ukir/ Teka Teki)
- b. *Think Pair Share* (Berpikir Berpasangan Berbagi)
- c. *Learning Team* (Pembelajaran Tim)
- d. *Make a Match* (Membuat Pasangan)
- e. *Group Investigation* (Investigasi Kelompok)
- f. *Bamboo Dancing* (Tari Bambu)
- g. *Point CounterPoint* (Beradu Pendapat)
- h. *Insiden Outside Circle* (Lingkaran dalam - Lingkaran Luar)
- i. *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu)
- j. *Power Of Two* (Kekuatan Berdua)

- k. *Listening Team* (Tim Pendengar)
- l. *Numbered Head Together* (Kepala Bernomor Bersama)

Sementara itu, menurut Rusman (2014: 213–224) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi enam sebagai berikut.

- 1) *Jigsaw*
- 2) Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)
- 3) *Student Teams Achievement Divisison* (STAD)
- 4) *Teams Games Tournament* (TGT)
- 5) *Make a Match* (Membuat Pasangan)
- 6) Struktural

Berdasarkan tipe-tipe model *cooperative learning* di atas, penulis sependapat dengan pendapat Suprijono (2015: 108–120) memilih menggunakan model *cooperative learning* yaitu tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative* yang unggul dalam tekniknya yaitu peserta didik mencari pasangan melalui media kartu jawaban dan kartu pertanyaan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini dapat mengaktifkan kegiatan peserta didik karena dapat menarik perhatian peserta didik untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang diberikan oleh pendidik.

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

Menurut Rusman (2014: 223) menyatakan bahwa *make a match* merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan teknik yaitu peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan soal sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi poin.

Menurut Sitompul & Maulina (2021: 441) mendefinisikan bahwa Model pembelajaran *make a match* adalah 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.

Berdasarkan hal tersebut, Ngalimun, Femeir Liadi (2013: 176) mendefinisikan bahwa *make a match* merupakan model pembelajaran dimana setiap peserta didik mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap peserta didik mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya peserta didik yang benar mendapat nilai-*reward*.

Sejalan dengan pendapat di atas, Kokom (2015: 85) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang mengajak peserta didik memahami konsep dan memberikan ide-ide mereka secara langsung dalam bekerjasama dengan teman kelompoknya, dengan cara mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban yang dibatasi oleh waktu maksimum yang telah ditentukan.

2.2.9. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match

Setiap model pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* juga terdapat kelebihan dan kelemahan. Menurut Lie (2014: 45)

mendefinisikan bahwa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut.

Kelebihan dari tipe *make a match*:

- a. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Cocok untuk tugas sederhana.
- c. Anggota kelompok individu memiliki lebih banyak kesempatan untuk berpartisipasi.
- d. Interaksi lebih mudah.
- e. Pencetakan menjadi lebih mudah dan cepat.

Kelemahan dari tipe *make a match*:

1. Banyak kelompok yang melapor dan perlu dipantau.
2. Ide yang muncul hanya sedikit.

Menurut Huda (2013: 253–254) menjelaskan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut.

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif *Make A Match*:

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

Kelemahan dari model pembelajaran kooperatif *Make A Match*:

1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, maka akan banyak waktu yang terbuang.
2. Pada awal-awal penerapan metode, banyak peserta didik yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
3. Jika pendidik tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, akan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat presentasi.

4. Pendidik harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada peserta didik yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
5. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Sejalan dengan pendapat para ahli di atas, menurut Kurniasih, Imas & Sani (2015: 56) menyatakan beberapa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *make a match* sebagai berikut.

Kelebihan model pembelajaran *make a match*:

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian peserta didik.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar klasikal.
4. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
5. Kerjasama antar sesama peserta didik terwujud dengan dinamis.
6. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh peserta didik.

Kelemahan model pembelajaran *make a match*:

1. Sangat memerlukan bimbingan dari pendidik untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan peserta didik bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Pendidik perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
4. Pada kelas dengan peserta didik yang banyak (>30 peserta didik/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
5. Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyintesis bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya dapat meningkatkan fokus peserta didik terhadap pembelajaran, menciptakan suasana

belajar di kelas yang menyenangkan, dan membuat antar peserta didik bekerja sama dengan baik. Sedangkan, kelemahannya diantaranya banyak waktu yang akan terbuang jika tidak dimanfaatkan dengan baik, dan akan menimbulkan kebosanan jika digunakan secara terus menerus. Oleh karena itu, pendidik harus memaksimalkan pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

2.2.10. Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memiliki langkah-langkah pembelajaran. Menurut Kokom (2015: 85–86) mengemukakan bahwa langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut.

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

Menurut Huda (2013: 252–253) menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam model pembelajaran *Make A Match* ini, sebagai berikut.

- 1) Pendidik menyampaikan materi atau memberi tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi di rumah.

- 2) Peserta didik dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B, kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- 3) Pendidik membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) 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.
- 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 dipersiapkan.
- 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 memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, pendidik memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Pendidik memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Sedangkan, menurut Kurniasih, Imas & Sani (2015: 57)

menjelaskan beberapa langkah-langkah model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut.

1. Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
3. Tiap peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan “kepercayaan pada Tuhan” akan

- berpasangan dengan kartu yang bertuliskan soal “UUD 45”.
5. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
 6. Jika peserta didik tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
 7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
 8. Peserta didik juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 peserta didik lainnya yang memegang kartu yang cocok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis sependapat dengan pendapat Huda (2013: 252–253) bahwa langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* harus dilakukan secara sistematis, pelaksanaannya diawali dengan pendidik menyampaikan materi terlebih dahulu, pendidik membentuk 2 kelompok, pendidik membagikan kartu pertanyaan kepada setiap kelompok, pendidik menyampaikan cara bermain, mencari dan menemukan pasangan, mendiskusikan, pemberian penghargaan, dan kegiatan menyimpulkan.

2.3. Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, pendidik membutuhkan bantuan media pembelajaran untuk menyampaikan materi. 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 .

Menurut Jalius (2016: 4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut program dan equipment yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi partially open dari sumber

pembelajaran ke peserta didik (individu dan kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat.

Sejalan dengan pendapat para ahli di atas, 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.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyintesis bahwa media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran yang memuat informasi, sehingga materi yang diajarkan akan efektif dan efisien diterima oleh peserta didik.

2.3.2 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. Jalius (2016: 11) menyatakan bahwa media menurut taksonomi Brezt dikelompokkan menjadi 8 kategori, sebagai berikut.

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

Menurut 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

- b. peraga, dan sebagainya.
- c. Media audio, adalah media yang dapat didengar. Media ini mengandalkan telinga sebagai salurannya. Contoh: suara musik dan lagu, alat music, siaran radio, kaset suara, CD, dan sebagainya.
- d. Media audio visual adalah media yang dapat didengarkan dan
- e. dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contoh: media dramatization, pementasan, film, dan televisi.
- f. Mulimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contoh: web, belajar dengan menggunakan media web artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk media jarak jauh.

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

2.4. Media *Flashcard*

2.4.1. Pengertian *Flashcard*

Media menjadi hal yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Dengan adanya media, dapat membantu pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik. Menurut Indriana dalam Angreany & Syukur (2017: 140) mengemukakan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *Postcard* atau sekitar 25 x 30 cm.

Windura dalam Saputri (2020) menyatakan 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.

Menurut Maghfiroh dan Zuhdi (2013) menyatakan bahwa 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.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa *flashcard* merupakan 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.

2.4.2. Kelebihan dan Kekurangan *Flashcard*

Setiap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan begitu pula dengan media pembelajaran *flashcard*.

Menurut 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 antara lain.

- 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.

Sejalan dengan pendapat di atas, Menurut Susilana dan Riyana dalam Ulfa (2020) media *flashcard* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

a. Kelebihan *flashcard*:

- 1) Mudah di bawa karena ukurannya yang kecil.
- 2) Praktis dalam penggunaannya.
- 3) Gampang diingat karena menyajikan pesan-pesan pendek
- 4) pada setiap kartu yang disajikan.
- 5) Menyenangkan jika digunakan dengan bermain.

b. Kekurangan *flashcard*:

- 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.

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

2.4.3. 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 sebagai berikut.

- 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, penulis sejalan dengan pendapat Susilana dan Riyana dalam Ulfa (2020) bahwa langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut.

- 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 mencarinya, kemudian dikumpulkan kembali kepada pendidik untuk mendapatkan poin

2.5 Media Audio Visual

2.5.1. Pengertian Audio Visual

Salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi adalah media audio visual. Hayati dkk (2017) bahwa media pembelajaran audio visual merupakan 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.

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

Sejalan dengan pendapat di atas, Menurut 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.

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.

2.5.2. Kelebihan dan Kekurangan Audio Visual

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Menurut Setiyawan (2020) mengemukakan bahwa 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 master.

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 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.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media sound visual sebagai berikut.

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

Selain memiliki banyak kelebihan media audio visual memiliki kelemahan-kelemahan. Menurut Setiyawan (2020) 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.

Adapun kelemahan media audio visual, Menurut Arsyad (2016) menyebutkan kelemahan dari media audio visual ini 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.

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

- 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.

2.5.3. 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, sebagai berikut.

- 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.

Menurut Wati (2016) langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual sebagai berikut.

- 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.

2.6 Hasil Belajar

2.6.1. Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan pendidik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik tentang materi yang telah diajarkan. Menurut Purwanto (2016: 54) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Penilaian hasil pembelajaran menggunakan standar penilaian pendidikan dan panduan penilaian kelompok mata pelajaran. Menurut Kasmadi dan Sunarh (2014: 43) menyatakan bahwa variabel hasil belajar pada tingkat umum, diklasifikasikan sebagai berikut.

1. Keefektifan pembelajaran diukur dengan tingkatan pencapaian pembelajaran.
2. Efisiensi pembelajaran diukur dengan rasio antara keefektifan dengan jumlah waktu yang dipakai, dan jumlah biaya yang digunakan.

3. Daya tarik pembelajaran, diukur dengan mengamati kecenderungan peserta didik untuk senang belajar. Erat kaitannya dengan daya tarik dan kualitas pembelajaran. Oleh sebab itu, pengukuran peserta didik belajar dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran itu sendiri.
4. Hasil belajar, secara normatif merupakan hasil penilaian terhadap kegiatan pembelajaran sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan peserta didik memahami pembelajaran yang dinyatakan dengan nilai berupa huruf atau angka. Akan tetapi, secara psikologi menampilkan perubahan perilaku pada peserta didik.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Susanto (2013: 5) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sedangkan, menurut Suprijono (2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis sejalan dengan pendapat Susanto (2013: 5) bahwa hasil belajar merupakan kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang sudah diajarkan oleh pendidik yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.6.2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran disebabkan beberapa faktor. Menurut Susanto (2016: 12) beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar sebagai berikut.

- 1) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri peserta didik. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik, dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu, keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Selanjutnya, menurut Nabillah & Abadi (2019: 661–662) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar sebagai berikut.

- 1) Faktor Internal
 - a. Faktor fisiologis
 - b. Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang memengaruhi dengan kondisi fisik individu.
 - c. Faktor psikologis
 - d. Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, dan bakat.
- 2) Faktor eksternal
 - a. Lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.
 - b. Lingkungan non sosial, seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental (perangkat belajar), dan faktor materi pelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Slameto (2021: 54–72) menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi belajar sebagai berikut.

- 1) Faktor dari dalam diri sendiri (internal)
 - a. Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh).
 - b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan).
 - c. Faktor kelelahan.
- 2) Faktor yang berasal dari luar diri (eksternal)
 - a. Faktor lingkungan keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan orang tua dan anak, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan).
 - b. Faktor lingkungan sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi antara pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah).
 - c. Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyintesis bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

2.6.4. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne Aunurrahman (2018: 47) mengemukakan bahwa terdapat 5 macam-macam hasil belajar, sebagai berikut.

- a. Keterampilan intelektual atau pengetahuan prosedural, termasuk pembelajaran konsep, prinsip, dan pemecahan masalah, yang diperoleh melalui presentasi di sekolah.
- b. Strategi kognitif adalah kemampuan untuk memecahkan masalah baru dengan mengoordinasikan proses internal perhatian, pembelajaran, ingatan, dan berpikir setiap individu.
- c. Informasi linguistik adalah kemampuan untuk mengatur informasi terkait dan menjelaskan sesuatu dengan kata-kata.
- d. Kemampuan atletik adalah kemampuan melakukan dan mengoordinasikan gerak otot.
- e. Sikap merupakan kemampuan internal yang mempengaruhi perilaku seseorang dan didasarkan pada emosi, keyakinan, dan faktor intelektual.

Bloom dan Thobroni dan Arif (2021: 23) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup atas kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

- a. Domain kognitif meliputi:
 - 1) *Knowledge* (pengetahuan dan ingatan).
 - 2) *Comprehension* (pemahaman, penjelasan, rangkuman, contoh).
 - 3) *Application* (menerapkan).
 - 4) *Analys* (penjelasan, menentukan hubungan).
 - 5) *Evaluation* (mengevaluasi).
 - 6) *Creating* (mengkreasi)
- b. Domain Efektif mencakup:
 - 1) *Receiving* (menerima)
 - 2) *Responding* (merespon)

- 3) *Valuing* (mengevaluasi)
 - 4) *Organization* (mengorganisasikan)
 - 5) *Characterization* (karakterisasi)
- c. Domain Psikomotor mencakup:
- 1) Intiatory (awal)
 - 2) Pre-routine (pra-rutin)
 - 3) Rountinized (rutin)
 - 4) Keterampilan produktif, teknis, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Nurbudiyani (2013: 89) mengemukakan bahwa macam-macam hasil belajar mencakup tiga ranah, sebagai berikut.

- a. Ranah kognitif
Ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Ranah kognitif terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), dan mengkreasi (*creating*).
- b. Ranah afektif
Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai pada diri peserta didik. Hasil belajar afektif meliputi sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral peserta didik.
- c. Ranah psikomotorik
Ranah psikomotorik merupakan hasil belajar yang tampak pada keterampilan yang ditunjukkan oleh peserta didik berdasarkan hasil pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotorik bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak reflek, gerak dasar, keterampilan perseptual, keterampilan fisik, gerak terampil, dan komunikasi non-diskusif peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah melakukan proses belajar dan menerima pengalaman belajar berupa pengetahuan, keterampilan, emosi, sikap dan tindakan.

2.6.4. Kategori Hasil Belajar

Menurut Agus Yulianto (2021: 8) terdapat tiga kategori hasil belajar berdasarkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tingkatan keberhasilan dalam ranah kognitif suatu proses mengajar dapat dikategorikan menjadi:

- a. Istimewa atau maksimal: apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa,
- b. Baik sekali atau optimal: apabila sebagian besar (76%-99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa,
- c. Baik atau minimal: apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60%-75% saja yang dikuasai oleh siswa, dan
- d. Kurang: apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Tingkatan keberhasilan belajar siswa dalam ranah afektif dapat diukur dengan menggunakan skala sikap sebagai berikut.

- a. Perilaku berkarakter menggunakan daftar cek (check-list) dengan menggunakan daftar cek (ya-tidak)
- b. Keterampilan sosial menggunakan skala penilaian (rating scale) dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 - Nilai 1 = kurang
 - Nilai 2 = cukup
 - Nilai 3 = baik
 - Nilai 4 = sangat baik

Tingkatan keberhasilan belajar siswa dalam ranah psikomotor dapat diukur dengan menggunakan skala penilaian (rating scale) sebagai berikut:

- a. Nilai 1 = kurang
- b. Nilai 2 = cukup
- c. Nilai 3 = baik
- d. Nilai 4 = sangat baik

2.7. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.7.1. Pengertian Pelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Menurut Susanto (2013: 138) mendefinisikan pengertian IPS sebagai ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora (sosiologi, sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, dan budaya) yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik.

Menurut Endayani (2018: 122) mendefinisikan IPS merupakan gabungan berbagai konsep atau materi ilmu-ilmu sosial yang dipadukan untuk kepentingan program belajar mengajar di sekolah.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Trianto (2014: 171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti sejalan dengan pendapat Trianto yang bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan Ilmu yg berkaitan dengan lingkungan sosial dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan pembelajaran IPS dapat melatih sikap, nilai, moral, serta keterampilan.

2.7.2. Tujuan Pelajaran IPS

Pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk mendidik dan memberikan pengetahuan serta informasi tentang keadaan sosial budaya serta perkembangan dan peradaban interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekitar dan seluruh kehidupan manusia.

Menurut Susanto (2013: 145) menjelaskan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS merupakan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap 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 baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Menurut Trianto (2014: 176) menyatakan bahwa tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Mutakin (dalam Trianto, 2014: 176) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut.

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu untuk mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
6. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
7. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
8. Mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.

9. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan kemampuan dan potensi diri peserta didik dalam menghadapi permasalahan yang ada di lingkungan sekitar yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat agar menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya.

2.7.3. Karakteristik Pelajaran IPS

Menurut Trianto (2014: 174) menjelaskan uraiannya tentang karakteristik pembelajaran IPS sebagai berikut.

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. 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 bertahan seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

Menurut Susanto (2014: 22) menjelaskan bahwa karakteristik mata pelajaran IPS di SD sebagai berikut.

1. Menggunakan pendekatan lingkungan yang luas.
2. Menggunakan pendekatan terpadu antar mata pelajaran yang sejenis.
3. Berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerja sama.
4. Mampu memotivasi siswa untuk aktif, kreatif, dan inovatif, dan sesuai dengan perkembangan anak.

5. Mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyintesis bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah bersifat dinamis atau dapat berubah-ubah sesuai dengan perkembangan yang ada di masyarakat.

2.8. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 3. Penelitian Relevan

No	Peneliti	Judul	Hasil
1	Febri Puspitaningrum. (2018).	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Branti Raya.	Hasil penelitian bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i> terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,54 dan 0,23 dengan selisih 0,31. Begitu pula dapat dilihat pada perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 65,00, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 57,03. Pengujian hipotesis menggunakan rumus 1-lest pooled varians diperoleh data nilai $t_{hitung} = 2,459 > t_{tabel} = 2,000$ (dengan $\alpha = 0,05$). Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa pada hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan menggunakan rumus <i>Pearson Product Moment</i> (PPM) diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i> mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 21,1% sedangkan sisanya

			78,9% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.
2	Wanda Hamidah. (2022).	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Terhadap Hasil Belajar Tematik Muatan IPA Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 1 Wonodadi.	Hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan oleh Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 69,84 sedangkan kelas kontrol adalah 60,3. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai N-gain kelas eksperimen 0,43, sedangkan nilai N-gain kelas kontrol 0,30. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan program statistik SPSS 23 diperoleh nilai sig (2-tailed) 0,002, ($0,002 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Dari perhitungan tersebut dapat diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> efektif dalam pembelajaran IPS SD.
3	Risca Yumithasari. (2018).	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> (Mencari Pasangan) Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Sukabumi Indah.	Hasil penelitian terbukti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif teknik mencari pasangan (<i>Make A Match</i>) dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik dan yang menggunakan metode <i>Make A Match</i> hasilnya lebih baik dibandingkan dengan yang mengikuti pelajaran IPS dengan model pembelajaran konvensional (kelompok kontrol).
4	Putri, Eliza Nola Dwi, Taufina. (2020).	Pengaruh Model Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Terhadap	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model terdapat perbedaan hasil belajar IPS kelompok peserta didik yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran <i>make a match</i> dan kelompok

		Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar.	<p>peserta didik yang tidak mendapatkan perlakuan model pembelajaran <i>make a match</i>. Hal ini dibuktikan oleh uji hipotesis pada pretest menggunakan uji t, taraf signitikan 5% di dapatkan $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-3,3071 < 1,69726$ dengan kesimpulan h_1 diterima dan h_0 ditolak. Sedangkan, <i>posttest</i> $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan skor $4,9045m > 1,697$ dengan kesimpulan h_0 di terima. Dan h_1 di tolak. Dengan demikian terdapat perbedaan pada hasil belajar IPS yang menggunakan metode <i>Make A Match</i> yang mendapat nilai rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen lebih besar dibanding nilai rata-rata <i>posttest</i> kelas kontrol. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik mencari pasangan (<i>Make A Match</i>) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.</p>
5	Riyanti, Nisrohah Neni, dan M. Husni Abdullah. (2018).	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS.	<p>Hasil penelitian ini membuktikan bahwa Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> mengalami peningkatan dengan perolehan nilai dari siklus I sebesar 72,2% dan siklus II sebesar 88,8%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase sebesar 16,6% dari siklus I ke siklus II. (2) Nilai rata-rata pencapai KKM siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> mengalami peningkatan dengan perolehan nilai dari siklus I sebesar 77,4 dan siklus II sebesar 82,2. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 4,7 dari siklus I ke siklus II. Sedangkan presentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dengan</p>

			perolehan nilai pada siklus I sebesar 62,5% dan siklus II sebesar 93,75%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase sebesar 31,25% dari siklus I ke siklus II.
6	Ni Putu Diah, I Made Teguh, dan Putu Aditya (2020).	Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS	Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 83,85 dan kelas kontrol sebesar 73,13. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol ($83,85 > 73,13$). Analisis data selanjutnya adalah uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2,78 dan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,015. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,78 > 2,015$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> berbantuan media audio visual dengan siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> berbantuan media audio visual.

Sumber: Data diolah peneliti tahun 2024

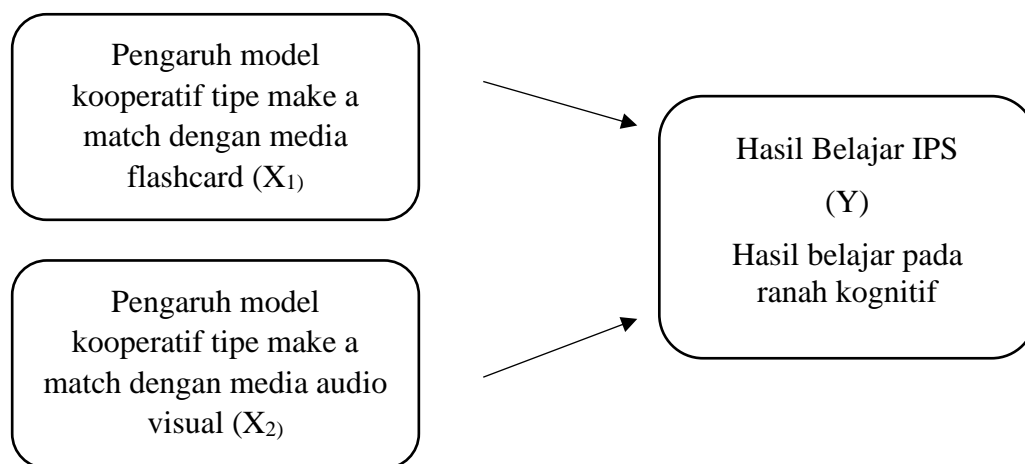
Berdasarkan Penelitian Relevan di atas, maka peneliti menyintesis bahwa terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti sedang lakukan. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Febri, Wanda, Risca, Eliza dkk, dan Nisrohah dkk dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah memiliki kesamaan dalam variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu variabel terikatnya merupakan hasil belajar dengan pemilihan pembelajaran yang berbeda-beda. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan, maka penelitian relevan di atas dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti sedang lakukan.

2.9. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah bagian dari penelitian yang menggambarkan alur pikir penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 60) menjelaskan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, media pembelajaran juga diperlukan untuk memperjelas konsep dan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Media *flashcard* dan media audiovisual dapat digunakan untuk membantu pendidik belajar menggunakan model kooperatif tipe *make a match*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang diterapkan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat peserta didik lebih mudah menguasai dan memahami materi pelajaran karena peserta didik ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini membuat peserta didik terbiasa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga keikutsertaan secara aktif peserta didik dalam proses pembelajaran memungkinkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyusun kerangka pikir seperti berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X_1 = Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan media *flashcard*

X_2 = Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan media audio visual

Y = Hasil Belajar

————→ = Perlakuan

(Adaptasi Sugiono, 2016: 105)

2.10. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani, *hypo* yang berarti di bawah dan *thesis* yang berarti pendirian, pendapat yang ditegakkan, dan kepastian. Jika dimaknai secara umum, maka hipotesis berarti pendapat yang kebenarannya masih diragukan.

Menurut Sugiyono (2015: 134) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.

Hipotesis dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu.

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar pelajaran IPS pada peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar pelajaran IPS pada peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024.
3. Terdapat perbedaan pengaruh antara pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dengan audio visual terhadap hasil belajar pelajaran IPS pada peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024.

III. METODE PENELITIAN

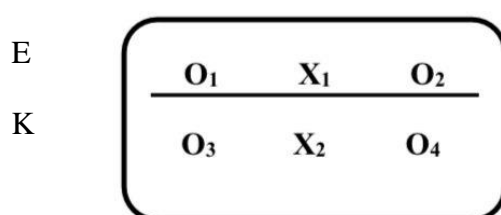
3.1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Menurut Sanjaya (2014: 85) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu.

Menurut Sugiyono (2016: 107) mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Objek penelitian itu adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media flashcard (X_1) dan audio visual (X_2) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quasi Exsperimental Design*. Bentuk design penelitian ini merupakan pengembangan dari *True Exsperimental Design*. Menurut Sugiyono (2016: 114) menyatakan bahwa *Quasi Exsperimental Design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapat kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Desain penelitian ini tidak akan mengambil subjek secara acak dari populasi tetapi menggunakan seluruh subjek dalam kelompok utuh untuk diberi perlakuan.

Pola yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Design ini dibedakan dengan adanya *pretest* sebelum perlakuan diberikan. Karena adanya *pretest*, maka pada desain penelitian tingkat kesetaraan kelompok turut diperhitungkan. *Pretest* dalam desain penelitian ini juga dapat digunakan untuk pengontrolan secara statistik (*statistical control*) serta dapat digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap capaian skor (*gain score*). Secara diagram rancangan penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian
(Sugiono, 2012: 79)

Keterangan:

- E = kelas eksperimen
- K = kelas kontrol
- O₁ = pengukuran awal kelompok eksperimen
- O₃ = pengukuran awal kelompok kontrol
- X₁ = perlakuan model kooperatif tipe *make a match* dengan media *flashcard*
- X₂ = perlakuan model kooperatif tipe *make a match* dengan media audio visual
- O₂ = pengukuran kelompok eksperimen setelah perlakuan
- O₄ = pengukuran kelompok kontrol setelah perlakuan

Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *flashcard* sedangkan kelas kontrol adalah kelas pengendali yaitu kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media audio visual.

Pelaksanaan *pretest* yang dilakukan sebelum melakukan perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O_1 , O_3) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai ($O_2 - O_4$) sedangkan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan media dan eksperimen yang beda.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah ada atau tidaknya pengaruh tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan menyediakan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* dengan media *flashcard* sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol mendapatkan perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* dengan media audio visual dan pembelajaran dilakukan dengan pemberian *pretest* secara langsung. Pada akhir pertemuan peserta didik diberi *posttest*, yaitu dengan memberikan tes kemampuan penyelesaian soal dalam bentuk pilihan ganda yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Jatimulyo, Jalan Cendana 2, Jatimulyo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap, dari bulan April 2024 sampai dengan Mei 2024.

3.3. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra penelitian, perencanaan, dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan
 - a. Penulis melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, dan metode belajar yg digunakan guru sebelumnya, data nilai peserta didik ulangan harian pada pelajaran IPS, serta cara mengajar pendidik.
 - b. Penulis membuat perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, silabus, dan instrumen penelitian.
 - c. Penulis menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Tahapan Pelaksanaan
 - a. Penulis mengadakan test (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - b. Penulis melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas eksperimen dan pada kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
 - c. Penulis melaksanakan test (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Tahap Pengolahan Data
 - a. Penulis mengumpulkan data penelitian.
 - b. Penulis mengolah dan menganalisis data penelitian.
 - c. Penulis menyusun laporan hasil penelitian.

3.4. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2014: 173) mengemukakan bahwa Populasi merupakan keseluruhan subjek. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. *Study* atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus. Selanjutnya, menurut Kasmadi dan Sunarih (2014: 65) menjelaskan bahwa populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup, dan waktu yang ditentukan.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Sugiyono (2016: 117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyintesis bahwa populasi merupakan keseluruhan data yang berupa objek dan subjek yang akan diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo yang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas V A, V B, dan V C dengan jumlah 91 peserta didik. Data populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Data jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024.

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	V A	31
2.	V B	28
3.	V C	32
Jumlah		91

Sumber: Dokumentasi guru kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Tahun Ajar 2023/2024.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 118) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampel yang dipilih oleh peneliti yaitu teknik *sampling non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling* (teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu). Dengan demikian, dari jumlah populasi sebanyak 91 peserta didik, peneliti mengambil sampel kelas VC sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 32 siswa, dan VA sebagai kelas kontrol yang berjumlah 31 siswa. Alasannya, karena jumlah siswa kelas V C yang memperoleh nilai di bawah KKM masih cukup banyak, yaitu 22 siswa.

3.5. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah hal yang akan diteliti dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2016: 63) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Variabel bebas (X) yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* (X_1) dan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual (X_2) terhadap hasil belajar IPS.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Variabel terikat (Y) yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS peserta didik (Y).

3.6. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

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

- b. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual

Model pembelajaran kooperatif "*Make a Match*" dengan berbantuan media audio visual merupakan media yang menampilkan sebuah gambar yang didukung oleh suara untuk menyampaikan sebuah pesan agar peserta didik dapat menyerap materi yang diberikan pendidik.

- c. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dicapai peserta didik setelah ia melaksanakan proses pembelajaran berupa perubahan dalam aspek kognitif yang dicapai dalam bentuk angka atau skor, aspek afektif dan juga psikomotorik.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 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 merupakan suatu kemampuan yang dicapai peserta didik setelah ia melaksanakan proses pembelajaran. Kemampuan tersebut mencakup pada ranah kognitif yang menekankan aspek intelektual yang meliputi pengetahuan, persepsi, penerapan, penjabaran, dan sintesis.

Berdasarkan uraian di atas, Hasil belajar dalam penelitian ini menekankan pada ranah kognitif. Nilai yang diperoleh peserta didik pada ranah kognitif dilakukan setelah mengikuti tes pada akhir belajar mengajar. Ukuran tersebut diperoleh setelah peserta didik menjawab instrument tes pengetahuan yang disusun dalam bentuk pilihan jamak dengan 4 pilihan jawaban. Indikator yang dibuat merupakan indikator produk yang diturunkan dari ranah Analisis C4, Evaluasi C5, dan Mencipta C6 pada Taksonomi Bloom. Berdasarkan kategori hasil belajar, ranah kognitif hasil belajar sudah mencapai di kategori baik sekali atau optimal. Indikator yang dibuat disesuaikan dengan SK dan KD pembelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian sebagai berikut.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Tujuan yang ingin dicapai	Ranah Kognitif	No. Soal
3.Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dan	3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan	Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan alam dan	Peserta didik dapat menganalisis interaksi manusia dengan	C4	1,2,6, 10, 15, 16, 20, 23

pengaruhnya terhadap masyarakat Indonesia.	lingkungannya dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia	lingkungan sosialnya	lingkungan alam dan lingkungan sosialnya		
		Mengevaluasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan mengamati gambar atau mencari informasi melalui media digital.	Peserta didik dapat mengevaluasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan mengamati gambar atau mencari informasi melalui media digital.	C5	3, 7, 8, 11, 13, 18, 19, 24, 25
		Menghubungkan aktivitas Masyarakat di beberapa wilayah dalam upaya pembangunan ekonomi, sosial, dan budaya.	Peserta didik dapat menghubungkan aktivitas Masyarakat di beberapa wilayah dalam upaya pembangunan ekonomi, sosial, dan budaya.	C6	4, 5, 9, 12, 14, 17, 21, 22
Total					25

Sumber: Data diolah peneliti tahun 2023

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes, sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Menurut Arikunto (2014: 53) mengemukakan bahwa tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Peserta didik diberikan tes dalam bentuk *pre-test* dan *posttest* untuk mendapatkan data pemahaman konsep.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tes objektif berbentuk pilihan ganda (*multiple choice*). Bentuk ini dipilih karena skoringnya lebih objektif, cepat, mudah dan mempunyai lingkup uji yang luas. Tes dilakukan pada saat awal dan akhir pembelajaran IPS, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberi tindakan, sedangkan tes akhir digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberi tindakan.

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik untuk kemudian diteliti dan dianalisis guna melihat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

3.8. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini berupa instrumen tes dan observasi dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan peserta didik dan bagaimana hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

1. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan peneliti berupa instrumen tes. Menurut Kasmadi dan Sunarih (2014: 69) mengemukakan bahwa tes merupakan rangkaian pertanyaan yang memerlukan jawaban testi sebagai alat ukur dalam proses asesmen maupun evaluasi dan mempunyai peran penting untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, bakat atau kemampuan yang dimiliki individu atau kelompok. Tes digunakan

untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar.

Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 item. Soal pilihan ganda adalah salah satu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Di lihat strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

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

Menurut Sudjana (2014: 48) menyatakan bahwa tes objektif bentuk pilihan ganda memiliki kelebihan sebagai berikut.

- a. Materi yang diujikan dapat mencakup sebagian besar dari bahan pengajaran yang telah diberikan.
- b. Jawaban peserta didik dapat dikoreksi (dinilai) dengan mudah dan cepat.
- c. Jawaban untuk setiap pertanyaan sudah pasti benar atau salah sehingga penilaiannya bersifat objektif.

2. Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengadakan pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan. Observasi sebagai metode bantu untuk mengumpulkan data seperti keadaan pendidik, peserta didik, ruang belajar, sarana belajar, struktur organisasi, denah sekolah, dan nilai hasil belajar ulangan harian.

3. Uji Coba Instrumen Tes

Setelah instrumen tes tersusun kemudian diuji cobakan kepada kelas yang bukan menjadi sampel penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas tes. Tes uji ini dilakukan pada kelas V A SD Negeri 5 Jatimulyo.

4. Uji Persyaratan Instrumen

Setelah diadakan uji coba instrumen, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen.

a. Uji Persyaratan Instrumen Non- Tes

Sebelum lembar observasi digunakan untuk mengamati apakah metode *Make A Match* sudah diterapkan dengan efektif, selanjutnya lembar observasi perlu diuji kevalidannya.

b. Uji Persyaratan Instrumen Test

Setelah dilakukan uji coba instrumen test, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal.

a) Validitas Soal

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Menurut Arikunto (2014: 211) mengemukakan bahwa validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Pada penelitian ini validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian dan dilakukan sebelum soal diajukan kepada peserta didik. Soal yang diuji kevalidannya sebanyak 20 soal. Pengujian validitas instrumen

yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian validitas konstruksi (*construct validity*).

Untuk mendapatkan instrumen tes yang valid maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

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

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y

N = jumlah responden

$\sum xy$ = total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum x^2$ = total kuadrat skor variabel X

$\sum y^2$ = total kuadrat skor variabel Y

(Arikunto, 2014: 87)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Perhitungan uji validitas butir soal menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistic 23 for windows*.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	$0.00 > r_{xy}$	Tidak valid	(TV)
	$0.00 < r_{xy} < 0.20$	Sangat rendah	(SR)
	$0.20 < r_{xy} < 0.40$	Rendah	(Rd)
	$0.40 < r_{xy} < 0.60$	Sedang	(Sd)

	$0.60 < r_{xy} < 0.80$	Tinggi	(T)
	$0.80 < r_{xy} < 1.00$	Sangat tinggi	(ST)

Sumber: Arikunto (2014: 322)

Menguji validitas butir soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *SPSS*, diketahui hasil validitas butir soal seperti tabel berikut ini.

Tabel 8. Hasil Validitas Butir Soal

No	Nomor Soal	Jumlah Soal	Keterangan
1	1,2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24	20 soal	Valid
2	5, 12, 15, 22, 25	5 soal	Tidak Valid

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2024

Berdasarkan tabel 8, diketahui hasil analisis uji validitas diperoleh butir soal yang valid sebanyak 20 pada soal pilihan ganda.

Kemudian 5 soal lainnya dinyatakan tidak valid (lampiran 11 halaman 121) dan peneliti menggunakan soal yang valid sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

b) Reliabilitas Soal

Instrumen yang dikatakan reliabel ialah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, sehingga akan menghasilkan data yang sama. Menurut (Arikunto, 2014) menjelaskan bahwa reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Uji reliabilitas instrumen hasil belajar dilakukan dengan metode Cronbach Alpha.

Rumus Alpha dalam (Arikunto, 2014) adalah:

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

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas

n = banyak butir soal

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

σ_1^2 = varians total

Proses pengolahan data realibilitas menggunakan berbantuan IBM SPSS *Statistic 23 for windows*. dengan klasifikasi:

Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas

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

Sumber: (Arikunto, 2014: 319).

Berdasarkan jumlah butir soal, kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat realibilitas soal tersebut. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{11} = 0,880$ untuk menguji tingkat koefisien reliabilitas. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai kriteria realibilitas yang tinggi, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini.

c) Daya Beda Soal

Daya pembeda soal sangat diperlukan untuk instrumen agar mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut (Arikunto, 2014) menyatakan bahwa daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Teknik yang dapat digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan rumus:

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

Keterangan:

J : Jumlah peserta tes

J_A : Banyaknya peserta kelompok atas

J_B : Banyaknya peserta kelompok atas

B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P : Indeks kesukaran

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

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

Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai berikut.

Tabel 10. Kriteria Daya Pembeda Soal

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

(Sumber: Arikunto (2014: 218)).

Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *SPSS*, 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	12, 15, 22, 25	4 soal
2	Cukup	5	1 soal
3	Baik	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24	20 soal
4	Baik Sekali	-	0 soal
5	Tidak Baik	-	0 soal

Sumber: Hasil analisis peneliti

Berdasarkan tabel 11, diketahui hasil analisis uji daya beda soal diperoleh soal yang memiliki tingkat kesukaran jelek sebanyak 4

soal, tingkat kesukaran cukup sebanyak 1 soal, dan tingkat kesukaran baik sebanyak 20 soal (lampiran 13 halaman 123).

d) Teknik Kesukaran Soal

Untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini maka peneliti akan menggunakan program *SPSS*. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh (Arikunto, 2014) yaitu:

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

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 12. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

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

(Sumber: Arikunto (2014: 210)).

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

Tabel 13. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Pilihan Ganda

No	Tingkat Kesukaraan	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Mudah	2, 3, 6, 7, 24	5 soal
2	Sedang	1, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	16 soal
3	Sukar	4, 5, 15, 25	4 soal

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2024

Berdasarkan tabel 13, diketahui hasil analisis uji taraf kesukaran soal diperoleh soal yang memiliki tingkat kesukaran mudah sebanyak 5 soal, tingkat kesukaran sedang sebanyak 16 soal, dan

tingkat kesukaran sukar sebanyak 4 soal (lampiran 14 halaman 124).

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan 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 (χ^2) sebagai berikut:

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

Keterangan:

χ^2 : chi kuadrat/ normalitas sampel

f_o : frekuensi yang diobservasi

f_h : frekuensi yang diharapkan

Sumber : Muncarno (2017: 71)

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

Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, berarti distribusi data tidak normal, sedangkan
Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, 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.

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

Kategori sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq N-Gain \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$

Rendah : $N-Gain \leq 0,3$

(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 kelas V sekolah dasar, 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 yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* terhadap hasil belajar pelajaran IPS pada

peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024.

Ho = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* terhadap hasil belajar pelajaran IPS pada peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.10.3 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 V sekolah dasar, untuk mengujinya peneliti menggunakan uji *paired sample t test*, dengan rumus sebagai berikut.

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

Ha = Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar pelajaran IPS pada peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024.

Ho = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar pelajaran IPS pada peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024.

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 V

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)

- Ha = Terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* dengan media audio visual terhadap hasil belajar pelajaran IPS pada peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024.
- Ho = Tidak terdapat perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* dengan media audio visual terhadap hasil belajar pelajaran IPS pada peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2023/2024.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *flashcard* dan media audio visual terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo. Maka terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dengan media audio visual, dimana media audio visual memiliki selisih rata-rata hasil belajar lebih unggul dibandingkan dengan media *flashcard*. Hal tersebut ditunjukkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 5 Jatimulyo.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 5 Jatimulyo.
3. Terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dengan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 5 Jatimulyo.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar khususnya peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo.

1. Peserta Didik

Peneliti berharap peserta didik 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 diharapkan dapat menerapkan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan media audio visual sebagai variasi model dan media pembelajaran yang digunakan agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran. Maka, pendidik yang akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan audio visual sebaiknya pembagian kelompok belajar tidak hanya 2 kelompok saja agar pembelajaran menjadi lebih efektif

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat ikut serta memberikan dorongan dan motivasi kepada pendidik dan peserta didik untuk terus meningkatkan atau mengasah kemampuan kognitif peserta didik.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian dalam bidang yang sama diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Anifa, H. D. 2017. *Pengaruh Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi. Lampung: Universitas Lampung.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Cakyamuni, P. A. 2016. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Lampung: Universitas Lampung.
- Danil, M., Yulia., & Hasnah. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Wajo*. *Pinisi Journal Of Education*, 2(5), 165–175.
- Diah, P. 2019. *Elementa: jurnal prodi pgsd stkip pgri banjarmasin*. 1(1), 48–60. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Emda, A. 2017. *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Endayani, H. 2018. *Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS*. *ITTIHAD*, 2(2), 117-127.
- Hamalik, O. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap., Khairani, T., Tahrin., Tasdin., Anwari., Mufit, A., Rahmat., Azwar., Masdiana., Indra., & Made, I. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.

- Hayati, S. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- 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.
- Jalius, N., & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kasmadi., & Sunarih, N. S. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kokom, K. 2015. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Replika Aditama.
- Kurniasih, I., & Sani, B. 2015. *Ragam Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Lie, A. 2014. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Magdalena, I., Lestari, N. A., Hanifah, Z., & Barokah, S. F. 2020. *Penerapan Model-model Desain Pembelajaran IPS Online di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid 19*. PENSA, 2(3), 393-407. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1016>
- Marpaung, J. 2015. *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Univercity Of Kepulauan Riau, Batam, Jurnal Kopasta, Vol. 2 (2). 2015, 86.
- Maulida, I. S., & Rahayu, D. W. 2020. *SEJ (School Education Journal) Vol. 10 No. 1 Juni 2020*. 10(1).
- Mudlofir, A., Rusydiyah., & Fatimatur, E. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktek*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*. Journal Homepage: <Http://Journal.Unsika.Ac.Id/Index.Php/Sesiomadika>, 659.
- Nisa', K. 2018. *Analisis Kritik tentang Kebijakan Standar Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan, 4(1), 51-76.

- Nurfadhillah, S. 2021. *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Sleman: Deepublish.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simmarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin., & Iskandar, A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Parwati, D. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rahmad. 2016. *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78.
- Rahmawati, L., & Gumindari, S. 2021. *Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, dan Kinestetik) Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Kelas 3F IAIN Syekh Nurjati Cirebon*. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, Maret 2021, Volume 16 Nomor 1, (54-61).
- Rohman, S. 2021. *Model Pembelajaran, Hasil Belajar dan Respon Peserta Didik*. Bogor: Guepedia.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sani, R. A. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Saputri, S. W. 2020. *Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris*. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56-61.
- Setiyawan, H. 2020. *Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V*. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198-203.
- Sitompul, H. S., & Maulina, I. 2021. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid*. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 11–17. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1008>
- Slameto. 2021. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sojo. 2022. *Model Pembelajaran Cooperative*. Klaten: Lakeisha.

- Sudjana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaksana, Y. T., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic Auditory Visualization Intellectually) Berbantuan LKS terhadap Hasil Belajar IPA*. 1(3), 180-188.
- Suprihatiningrum, J. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryadi, A. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Jilid 2. Sukabumi: Jejak.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutikno, S. 2014. *Metode dan Model Pembelajaran*. Lombok: Holistika.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tugiman, T. 2021. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Tematik Tema 5 Ekosistem Dengan Menggunakan Media Video Pada Siswa kelas V SDN 2 Pasir Panjang Kabupaten Kotawaringin Barat Tahun 2019/2020*. Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 6(2), 49–63.
<https://doi.org/10.33084/suluh.v6i2.2469>
- 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., Junaedi., Efendi, D., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., Saija, L. M., & Wicaksono, A. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Adanu Abimata.
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Yulianto, A. 2021. *Penerapan Model Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI SDN 42 Kota Bima*. Pendidkas: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Vol. 01 No. 02. Mei, 2021, Hal: 8.