

Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar

The Effect Of Make A Match Type Cooperative Learning Model On IPS Outcomes Of Class IV Grade SD Inpres Mangasa I Rappocini District Makassar

Asriani Asis^{1*}, Widya Karmila Sari Achmad², Suarlin³

^{1,2} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: asriasri3004@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui 1) Implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* murid Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar 2) hasil belajar IPS murid kelas IV SD 3) pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD. Pendekatan Penelitian menggunakan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment*. Variabel bebas adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sedangkan variable terikatnya adalah hasil belajar IPS pada tema Lingkungan Tempat Tinggal dan Jenis-jenis Ekonomi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar, sedangkan sampelnya adalah kelas IV A dengan jumlah murid 24 orang sebagai kelas control dan kelas IV B dengan jumlah murid 24 orang sebagai kelas eksperimen. Desain dalam penelitian ini adalah *Nonequivalet Control Group*. Pemilihan sample menggunakan Teknik *Simple Random Sampling*. Teknik pengumpulan data yaitu, pemberian tes yang berupa *pretest* dan *posttes*, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian dengan menggunakan Uji normalitas dengan uji *Kolmogrov-Smirnov Normality Test* dengan data *posttes* berdistribusi normal. Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan data *posttes* kelas kontrol dan eksperimen terdapat pengaruh hasil belajar IPS. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar.

Kata Kunci: Hasil belajar, pembelajaran IPS, Model Pembelajaran *Make A Match*

Abstract

The purpose of this study is to find out 1) the implementation of the *Make A Match* type of cooperative learning model for fourth grade students of SD Inpres Mangasa I, Rappocini District Makassar 2) social studies learning outcomes for fourth grade elementary school students 3) the effect of the *make a match* learning model on social studies learning outcomes for grade students IV SD. The research approach uses quantitative research with a *Quasi Experiment* type. The independent variable is the effect of the *make a match* type of cooperative learning model, while the dependent variable is the social studies learning outcomes on the theme of Living Environment and Types of Economy. The population in this study were all fourth grade students of SD Inpres Mangasa I, Rappocini District, Makassar, while the sample was class IV A with 24 students as the control class and class IV B with 24 students as the experimental class. The design in this research is the *Nonequivalet Control Group*. Sample selection using *Simple Random Sampling Technique*. Data collection techniques, namely, giving tests in the form of *pretest* and *posttest*, observation and documentation. The results of the study using the normality test with the *Kolmogrov-Smirnov Normality Test* with the *posttest* data being normally distributed. Hypothesis testing using *Independent Sample T-Test* with *posttest* control and experimental class data has an effect on social studies learning outcomes. The conclusion of this study shows that there is an influence on the *Make A Match* learning model on social studies learning outcomes for fourth grade students of SD Inpres Mangasa I, Rappocini District, Makassar.

Keywords: Learning outcomes, IPS learning, *Make A Match Learning Model*.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukkan kepada anak-

anak dan remaja, baik di sekolah-sekolah maupun di kampus-kampus, dengan tujuan memberikan pengetahuan keterampilan-keterampilan. Bahkan

dalam islam menuntut ilmu merupakan salah satu ibadah yang disyariatkan selama manusia hidup didunia. (Neolaka, Amos dan Neolaka, 2017) pendidikan adalah membudayakan manusia/ membuat orang berbudaya. Budaya adalah segala hasil pikiran, kemauan, perasaan dan karya manusia secara individu/kelompok untuk meningkatkan kehidupan manusia. Menurut Menurut Sumantri (2015, h. 155) "guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran". Jadi seharusnya guru membuat pembelajaran di dalam kelas yang mampu melibatkan keaktifan siswa. Adanya perubahan sistem pendidikan nasional dari Kurikulum KTSP ke Kurikulum 2013 menyebabkan siswa mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan sistem baru tersebut, terutama dalam mata pelajaran IPS. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang memanfaatkan proses kehidupan dalam masyarakat sebagai sumber belajar. Materi pelajaran IPS lebih menekankan pada bidang-bidang praktis dalam mengkaji atau mempelajari gejala dan masalah sosial di masyarakat. Itu sebabnya, dalam pembelajaran IPS seorang guru dituntut untuk memberi konsep-konsep yang benar sehingga materi IPS yang diberikan sama dengan fakta-fakta yang terjadi dalam masyarakat.

Guru dapat menciptakan inovasi mengajar dengan metode pembelajaran yang bervariasi. Metode mengajar merupakan suatu jalan atau cara dalam pembelajaran. Agar siswa dapat menerima, menguasai, dan selalu mengingat materi pelajaran, maka cara mengajar guru harus efektif dan efisien. Di dalam kegiatan belajar mengajar biasanya guru menggunakan pembelajaran konvensional yang hanya memakai metode ceramah dan penugasan. Hal ini terlalu sering dilakukan sehingga membuat siswa merasa bosan dan cepat lupa isi materi yang disampaikan atau bahkan tidak mengerti sama sekali dengan materi yang disampaikan. Hal ini dapat berdampak kepada hasil belajar siswa yang rendah.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan agar siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa lebih aktif utamanya dalam pembelajaran IPS yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorn Curran. Keunggulan kooperatif tipe *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai topik dalam suasana yang menyenangkan. Tipe ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Pembelajaran

dimulai dari siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktu yang telah ditetapkan. Guru mempersiapkan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban-jawaban, kemudian siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu dan berusaha menjawabnya. Bagi siswa yang mampu mencocokkan kartu jawaban dengan kartu pertanyaan akan mendapatkan reward. Melalui kegiatan tersebut, siswa akan mudah mengingat isi materi yang diajarkan oleh guru, sehingga dapat melekat lebih lama dalam ingatan siswa.

Pelaksanaan Pembelajaran IPS di kelas IV berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Inpres Mangasa I masih dapat dikategorikan dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibawah rata-rata disebabkan oleh sumber belajar yang digunakan sangat terbatas yaitu hanya mengutamakan buku tema dan guru, siswa dominan berpusat pada guru sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang aktif. Murid kelas IV baru saja beralih dari kelas rendah yang mengakibatkan perlunya model pembelajaran yang bervariasi dan keterlibatan langsung pada murid. Penelitian ini dilakukan di kelas IV pada bulan Juni semester II 2020/2021 di SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar. Terdapat pengaruh pada model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar.

Berdasarkan uraian diatas, maka upaya untuk mengatasi permasalahan, peneliti mengkajinya melalui penelitian *quiasi eksperimen* dengan judul pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Ipres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar.

1. TINJAUAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

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

Model pembelajaran sangat berfungsi untuk dijadikan pedoman bagi para guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar. Melalui model pembelajaran guru dapat menciptakan suasana proses pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, guru dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan mudah, cara berpikir dan mengekspresikan ide atau gagasan. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat menarik perhatian siswa untuk

memperhatikan materi pelajaran. “Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas” (Suprijono, 2015).

Model pembelajaran dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran kelas. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru. Model pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi pelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran, guru dapat membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka didalam kelas atau dalam latar tutorial dan dalam membentuk materiil-materiil pembelajaran termasuk buku-buku, film-film, pita kaset, dan program media komputer, dan kurikulum (serangkaian studi jangka panjang). Setiap model membimbing guru ketika merancang pembelajaran untuk membantu para siswa mencapai berbagai tujuan Joyce dan Weil (Ruhimat, 2011).

Mengacu pada beberapa pendapat pakar tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Jenis model pembelajaran ditinjau dari jumlah siswa dibedakan menjadi model pembelajaran individual dan model pembelajaran kelompok atau klasikal. Model pembelajaran kelompok dikenal sebagai model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat

melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu” Wahab (Khasanah, 2021). Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kelas untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan, sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga dituntut untuk lebih cermat dalam memahami materi pembelajaran. Model *make a match* atau sering disebut dengan mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, sehingga yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2012).

Mengacu pada uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh guru dengan batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerja sama antara siswa yang satu dengan siswa lainnya. Selain itu, model pembelajaran *make a match* membutuhkan ketelitian kecermatan, ketepatan dan kecepatan siswa dalam memasang atau mencocokkan kartu yang dipegang sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*

Adapun kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Lorna Curran (Shoimin, 2014) antara lain:

1) Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut:

- a) Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran
- b) Kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis
- c) Menjalin komunikasi yang aktif antara siswa dengan guru, maupun siswa dengan siswa yang lain

d) Mengeksplorasi pengetahuan siswa dalam menemukan pasangan dari kartu mereka secara tepat.

Adapun kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Lorna Curran (Shoimin, 2014) antara lain:

2) Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut:

a) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran

b) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain

c) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Mengacu pada uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu dapat mendorong partisipasi penuh siswa dalam pembelajaran, suasana pembelajaran menjadi menyenangkan hingga meningkatkan semangat belajar siswa dan dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Adapun kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu butuh waktu untuk mempersiapkan atau membagikan kartu (media ajar) serta kondisi kelas yang gaduh saat siswa mencari dan menemukan pasangan kartunya. Oleh karena itu, guru harus tanggap mengantisipasi kemungkinan yang terjadi.

c. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mengutamakan penanaman kemampuan siswa untuk saling berinteraksi dengan temannya melalui kerja sama dalam permainan. Siswa mencari pasangannya dengan mencocokkan kartu masing-masing, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Beberapa prinsip-prinsip model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* antara lain:

- (1) Anak belajar melalui berbuat
- (2) Anak belajar melalui panca indera
- (3) Anak berbuat melalui bahasa
- (4) Anak berbuat melalui bergerak Suyatno (Khasanah, 2021).

Tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah untuk melatih siswa lebih cermat dan lebih memahami suatu materi pelajaran. Siswa dilatih untuk berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial. Sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

make a match, guru harus mempertimbangkan beberapa hal antara lain:

- 1) Indikator yang ingin dicapai
- 2) Kondisi kelas yang meliputi jumlah siswa dan efektifitas ruangan
- 3) Alokasi waktu yang akan digunakan dan waktu persiapan Benny ((Destiningsih, 2021)

Pertimbangan di atas sangat diperlukan karena model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tidak efektif apabila digunakan dalam kelas yang jumlah siswanya banyak dengan kondisi ruang kelas yang sempit. Sebab dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, kelas akan menjadi gaduh dan ramai.

Melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, guru harus mengembangkan hubungan yang baik dengan siswa melalui cara antara lain:

- 1) Perlakuan terhadap siswa sebagai manusia yang sederajat
- 2) Mengetahui apa yang disukai siswa, cara pikir dan perasaan siswa
- 3) Membayangkan apa yang siswa katakan mengenai diri sendiri dan guru
- 4) Mengetahui hambatan-hambatan yang dialami siswa
- 5) Berbicara dengan jujur dan halus
- 6) Bersenang-senang bersama siswa Suyatno dalam (Khasanah, 2021).

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa. Guru mengajak siswa bersenang-senang dalam belajar sambil bermain, sehingga siswa dapat belajar secara tidak langsung.

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

Model kooperatif tipe *make a match* sering disebut dengan model mencari pasangan. Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Menurut (Suprijono, 2015) antara lain :

- 1) Guru membagi kelas menjadi 3 kelompok
- 2) Kelompok pertama merupakan kelompok pemegang kartu yang berisi pertanyaan, kelompok kedua merupakan kelompok pemegang kartu jawaban, dan kelompok ketiga merupakan kelompok penilai.

- 3) Mengatur posisi kelompok-kelompok membentuk huruf U, upayakan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan
- 4) Jika masing-masing kelompok berada pada posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak bertemu, mencari pasangannya yang cocok.
- 5) Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dengan anggota kelompok pembawa kartu jawaban
- 6) Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan dan jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok ini kemudian membacakan di depan kelas apakah pasangan pertanyaan dan jawaban benar atau salah.

Mangacu pada uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, guru harus menyediakan kartu soal dan jawaban sehingga setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, kemudian mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.

2. Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Pegiat belajar di dalam kelas merupakan kegiatan sehari-hari yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. (Sumantri, 2015) mengemukakan bahwa : belajar adalah perubahan perilaku yang relative permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan". Dalam proses belajar guru memberikan penjelasan dan siswa menerima materi sehingga memahami materi pembelajaran. Siswa diharapkan dapat memahami materi pembelajaran yang diterima dengan mudah. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dapat diukur setelah siswa dapat melakukan aktivitas belajar.

Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan Malik (Dirman dan Juarsih, 2014). Kegiatan belajar tidak mengenal usia, waktu dan tempat. Belajar dapat terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Kegiatan belajar tidak hanya terjadi antara guru dan siswa, tetapi dapat terjadi pada semua individu. Belajar menyangkut

perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap ke arah yang lebih baik.

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan langsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) Siregar dan Nana (Dirman dan Juarsih, 2014).

Mengacu pada uraian tersebut, disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan. Perubahan yang dimaksud menyangkut perubahan pengetahuan, sikap, perilaku, kebiasaan, kecakapan, keterampilan, dan kepribadian yang terjadi sebagai akibat interaksi dengan lingkungan seperti guru dan bahan belajar. Dapat disimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan tingkah laku dalam diri individu yang mencakup seluruh aspek kepribadian sebagai akibat interaksi dengan lingkungan dan dapat dilakukan melalui proses pembelajaran.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya terjadi proses perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari sikap yang kurang baik menjadi lebih baik, dari tidak terampil menjadi terampil pada siswa. Hasil belajar diperoleh dari pengalaman atau latihan yang dilakukan baik secara sengaja maupun tidak sengaja yang berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan.

"Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap". Gagne (Suprijono, 2015). Hasil belajar yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar diharapkan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku siswa dalam aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) dan nilai (afektif). Hasil belajar dapat mencerminkan pemahaman siswa dalam aktifitas belajar, selain itu hasil belajar juga mencerminkan pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan Prinsip-prinsip hasil belajar adalah sebagai berikut: penghargaan dalam diri individu yang belajar Nasution (Supardi, 2016).

Hamalik (2008. h 30) Menyatakan bahwa "Hasil Belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti". Mengacu pada beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan dan pembentukan tingkah laku yang dicapai siswa dalam proses belajar mengajar yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan) dan afektif (sikap). Dan hasil belajar dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap atau tingkah laku.

c. Faktor-faktor yang Berpengaruh terhadap Hasil Belajar

Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berada diluar siswa.

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya
 - 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi:
 - a) Faktor intelektual terdiri atas:
 - (1) Faktor potensial, yaitu intelegensi dan bakat
 - (2) Faktor aktual, yaitu kecakapan nyata dan persepsi
 - b) Faktor non-intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional dan sebagainya.
 - 3) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis
- Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa ialah:

- 1) Faktor sosial yang terdiri atas:
 - a) Faktor lingkungan keluarga
 - b) Faktor lingkungan sekolah
 - c) Faktor lingkungan masyarakat
 - d) Faktor kelompok

- 2) Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya
- 3) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya
- 4) Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan. (Ruhimat dkk, 2011).

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dalam memengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Karena adanya faktor-faktor tertentu yang memengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, intelegensi dan kecemasan.

Faktor inter terdiri atas tiga faktor yaitu faktor jasmaniah berupa kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis berupa intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Faktor kelelahan berupa kondisi jasmani dan rohani. Selain itu, hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor ekstern yang terdiri dari faktor keluarga berupa cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah berupa metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Faktor masyarakat berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat (Slameto, 2010).

Mengacu pada uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar atau lingkungan siswa. Faktor dari dalam diri siswa meliputi kesehatan, kondisi fisik, kebiasaan, emosional, minat dan motivasi. Faktor dari luar atau lingkungan meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi satu sama lain dalam memengaruhi pencapaian hasil belajar seorang siswa.

3. Pembelajaran IPS di SD

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Secara umum pengertian IPS memusatkan pada aktivitas kehidupan manusia dan lingkungannya, yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik,

sosiologi, agama dan psikologi. Dimana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan murid yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan.

(Achmad et al., 2018) menyatakan bahwa hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia dengan makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Menurut Suradjuddin dkk (Neni Riyanti: 2018) IPS adalah pengetahuan terapan yang diimplementasikan dalam aktivitas pembelajaran di lembaga sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan dan pengajaran tertentu, salah satunya untuk memunculkan kepekaan siswa terhadap kehidupan sosial di sekitarnya. (Susanto, 2016) menyatakan bahwa "Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, politik, hukum dan budaya". Dalam jurnal (Sulfemi, 2018) mata pelajaran IPS adalah sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs, memiliki tujuan untuk mempersiapkan para peserta didik agar menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan untuk masalah pribadi atau masalah social serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga Negara yang baik. (Sapriya, 2009). Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan pembelajaran yang memadukan berbagai cabang ilmu sosial dan pengajaran ilmu sosial diambil dari lingkungan sekitar.

b. Karakteristik Mata Pelajaran IPS di SD

Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep – konsep esensi ilmu social untuk subjek didik menjadi warga Negara yang baik. Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk *Social Studies* di Amerika. Karena luasnya cakupan ilmu social pembinaan harus dilakukan secara berkesinambungan mulai dari tingkat rendah sampai ke tingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pengajaran tentang kehidupan manusia di masyarakat harus dimulai dari tingkat sekolah dasar bahkan sebelum SD.

(Susanto, 2016) menyatakan bahwa "ada tiga karakteristik mata pelajaran IPS yaitu: 1) karakteristik dilihat dari aspek tujuan, 2) karakteristik dilihat dari

aspek ruang lingkup; 3) karakteristik dilihat dari aspek pendekatan pembelajaran". Karakteristik pembelajara IPS yang dilihat dari aspek tujuan yang cenderung mengarah pada pemberdayaan intelektual siswa. Pengembangan intelektual siswa adalah pengembangan kemampuan siswa dalam berfikir tentang ilmu sosial dan masalah kemasyarakatan. Karakteristik pembelajaran IPS yang dilihat dari aspek ruang lingkup materi, maka bidang studi IPS memiliki karakteristik 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 peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif dan sesuai dengan perkembangan anak, 5) mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.

Karakteristik materi yang tergolong dalam ilmu-ilmu sosial dalam bidang studi IPS menurut Sapriya (Susanto, 2016) "dapat dikelompokkan ke dalam dua kelompok umum, yaitu kelompok struktur ilmu yang bersifat sosial dan kelompok struktur ilmu yang bersifat generalisasi". Struktur ilmu pengetahuan yang bersifat sosial yaitu semua materi dalam disiplin ilmu sosial, bermula dari kenyataan, fakta dan realitas sosial. Sedangkan struktur ilmu sosial pengetahuan yang bersifat generalisasi adalah kemampuan manusia dalam masyarakat untuk bisa menerapkan, menguji, dan mengkonstruksi kembali apa yang seharusnya dikembangkan dalam bidang ilmu sosial. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah pengembangan kemampuan pemahaman siswa yang luas untuk mengkaji permasalahan yang ada dalam masyarakat.

c. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari, khususnya pembelajaran IPS jenjang sekolah dasar sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum IPS-SD Tahun 2006 (Susanto, 2016. h 35) "adalah agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari". Pembelajaran IPS membantu siswa mengembangkan potensi agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, terampil mengatasi setiap masalah

yang yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Awan Mutakin (Susanto, 2016) menyatakan: Tujuan pembelajaran IPS secara keseluruhan membantu setiap individu untuk meningkatkan aspek ilmu pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai keterampilan. Disamping juga memenuhi kebutuhan *human relationship, civic responsibility, dan thinking ability*. Menurut (Susanto, 2016). Ada tiga kajian utama berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD, yaitu: a) pengembangan kemampuan berpikir siswa, b) pengembangan nilai dan etika: dan c) pengembangan tanggung jawab dan partisipasi sosial. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar adalah mendidik dan memberikan bekal kemampuan pada siswa dalam mengembangkan diri baik dalam pengetahuan maupun nilai-nilai keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.

2. METODE PENELITIAN

4.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar murid kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

4.2. Desain Penelitian

Penelitian menggunakan desain dalam penelitian ini adalah "*Nonequivalent Control Group Design*". Dalam desain ini, penelitian menggunakan satu kelas eksperimen dengan kelas pembanding agar dapat mengukur pengaruh dari treatment yang diberikan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Nilai Pretest	Treatment	Nilai Posttest
E	O_1	X	O_2
K	O_3	-	O_4

Sumber : (Suryabrata, 2012) Metodologi Penelitian

Keterangan :

E = Kelas Eksperimen (Kelas IV B)

K = Kelas Kontrol (Kelas IV A)

O_1 = Nilai pretest (Sebelum diberi perlakuan kelas IV B)

O_3 = Nilai posttest (Hasil belajar kelas IV B)

X = Treatment (perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Tipe *Make A Match*)

O_2 = Nilai pretest (Sebelum diberi perlakuan kelas IV A)

O_4 = Nilai posttest (Hasil belajar kelas IV A)

4.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya menjadi lebih baik dan hasilnya lebih mudah untuk diolah. Agar calon peneliti dapat mengetahui apa yang akan diteliti maka dari itu sangatlah diperlukan suatu instrument dibuat sangat baik yang berupa RPP, namun sebelum itu langkah awal yang harus dilakukan yaitu observasi, kemudian pemberian tes sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.

4.4. Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menguji hipotesis dari penelitian, dan dari hasil analisis ditarik suatu kesimpulan. Analisis data dalam penelitian ini dengan dua analisis teknik analisis statistika, yaitu:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan secara umum hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ketika diberikan perlakuan pembelajaran *Make a Match*, yang terdiri dari nilai rata-rata (Mean), median, modus, standar deviasi, skor tertinggi, dan terendah. Analisis data penelitian diolah dengan menggunakan program aplikasi analisis statistik Statistical Package for Social Science (SPSS) Versi 28.0. Kriteria penilaian menggunakan rumus, (Bundu, 2016)

$$\text{Yaitu Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Untuk selanjutnya akan ditampilkan pada table berikut :

Tabel 3.3 Pedoman kategori untuk mengukur hasil belajar IPS

Tingkat Penguasaan	Nilai	Keterangan
90%-100%	90-100	Sangat Tinggi
80%-89%	80-89	Tinggi
65%-79%	65-79	Sedang
55%-64%	55-64	Rendah
0%-54%	0-54	Sangat Rendah

Sumber (Arikunto, 2006)

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah eksperimen telah terdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui sebuah sampel telah terdistribusi maka diberi standar deviasi dan mean sebagai parameter. Untuk melakukan uji normalitas maka dibantu dengan system *Statistical package for Sosial Science* (SPSS) versi 28.0 dengan uji *Kolomogrov-Smirnov*. Jika nilai signifikansi (Sig). lebih besar dari 0.05 maka data penelitian berdistribusi normal begitupun sebaliknya.

b. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk dapat mengetahui apakah model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Statistical package for Sosial Science* (SPSS) versi 28.0, dengan uji *Independent Sample T-Test*. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar murid antara kelas Eksperimen (Kelas IV B) dan kelas Kontrol (Kelas IV A). Jika Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar murid antara kelas Eksperimen (Kelas IV B) dan kelas Kontrol (Kelas IV A).

Dengan hipotesis statistik yaitu :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap hasil belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap hasil belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil Hasil penelitian yang dilakukan pada pembahasan ini akan mendeskripsikan tujuan penelitian yang telah dilakukan, tujuan penelitian yang dilakukan tersebut adalah untuk mengetahui gambaran model pembelajaran *Make A Match* murid kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar, mengetahui gambaran hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Math* murid kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar, dan untuk mengetahui pengaruh seberapa banyak pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap

hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar.

Pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dapat diperoleh dengan menggunakan program *Statistical Package for Sosial Science* (SPSS) versi 28.0. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen. Berdasarkan banyak desain dalam penelitian eksperimen maka peneliti menggunakan penelitian *quasi eksperimen* agar dapat mengukur perbedaan hasil belajar murid pada kelas control dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*. Tes yang digunakan pada dua kelas yaitu *pretest* dan *posttest* untuk dapat mengukur perbedaan sebelum dan sesudah pada kelas yang diberi perlakuan dengan kelas yang tanpa diberi perlakuan hasil belajar IPS. Subjek dalam penelitian ini yaitu Kelas IV A disebut dengan kelas kontrol dengan jumlah 24 orang dan kelas IV B disebut dengan kelas eksperimen dengan jumlah 24 orang.

Tes hasil belajar IPS yang digunakan dalam penelitian ini telah divalidasi oleh ahli pada bidangnya yaitu Dr. Latang, M.Pd dan Dr. Amir Pada, M.Pd yang merupakan dosen yang bersangkutan dengan pembelajaran IPS di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Setelah divalidasi oleh ahlinya, butir pernyataan yang dapat digunakan yaitu 15 butir soal yang tervalidasi. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan tes awal (*pretest*) yang diberikan pada ke dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian pada satu kelas diberi *treatment* dengan model pembelajaran *Make A Match* dan kelas lain hanya dengan pembelajaran *konvensional*. Setelah implementasi telah dilakukan kegiatan selanjutnya yaitu memberikan test akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil perbedaan pada kelas yang diberikan perlakuan dan kelas yang tidak diberi perlakuan.

Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama 2 minggu yang terhitung dari pengambilan data awal hingga proses penelitian selesai dengan 4 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan pada kelas kontrol. Dimana pada pertemuan awal di masing-masing kelas diberikan tes awal (*pretest*) di hari yang berbeda, kemudian pada kelas eksperimen selanjutnya diberi *treatment* yaitu dengan model pembelajaran *Make A Match* sebanyak 2 pertemuan, dan pada kelas kontrol tanpa diberi

perlakuan atau dengan pembelajaran konvensional. Pertemuan akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mendapatkan perlakuan masing-masing kelas diberi tes akhir (*Posttest*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Pelaksanaan proses pembelajaran IPS pada kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan tema 8 sub tema 1 yaitu Lingkungan Tempat Tinggalku pembelajaran 3 dan 4 dilaksanakan selama 4 pertemuan dimana pertemuan I dilakukan dengan pemberian *pretest* kepada peserta didik dengan bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal sebelum diberi treatment. Kemudian pada pertemuan II dan III kelas eksperimen dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dimulai dengan guru membuka kelas dan menyampaikan tema pembelajaran yaitu tema 8 sub tema 1 pembelajaran 3 dan 4 dengan materi jenis pekerjaan berdasarkan lingkungan tempat tinggal dan macam-macam kegiatan ekonomi yang dilengkapi dengan pemberian teks bacaan dan diberikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) untuk dikerjakan. Sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran hanya dengan menggunakan model konvensional yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dan tanpa perlakuan.

Murid kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran Kooperatif Tipe *make a match* pada langkah awal diberi penjelasan oleh guru dan diberi teks bacaan agar dapat menyimak materi pembelajaran. Selanjutnya guru membagi peserta didik kedalam 3 kelompok dengan bertujuan mengajak siswa belajar sambil bermain. Kelompok pertama disebut sebagai kelompok pembawa kartu – kartu yang berisi pertanyaan, selanjutnya pada kelompok 2 kelompok yang membawa kartu – kartu yang berisi jawaban. Kelompok ketiga dengan fungsi sebagai kelompok penilai. Kemudian guru memberi kesempatan 5 menit untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan tersebut. setelah guru memulai pencarian pasangan, siswa pada kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban selanjutnya mencari pasangannya masing – masing. Setelah batas waktu yang ditentukan oleh guru selesai selanjutnya kelompok penilai

membacakan pasangan soal dan jawaban secara tepat. Jika kelompok pertanyaan dan jawaban berpasangan dengan tepat maka akan diberi skor sedangkan pada kelompok pasangan yang jawabannya kurang tepat maka tidak akan mendapatkan skor. Setelah selesai pada kedua kelompok selanjutnya guru menggilir posisi kelompok agar semua peserta didik dapat merasakan hal yang sama.

Kelompok pertanyaan dan jawaban pada sesi pertama 2 pasangan kelompok yang mendapatkan poling benar dan 2 pasangan kelompok tidak mendapatkan poin. Selanjutnya pada putaran kelompok semua pasangan mendapatkan poin hingga 3 putaran kelompok pasangan. Sedangkan pada kelas kontrol tanpa diberi perlakuan. Penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada pembelajaran IPS di kelas IV dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Ini dibuktikan pada hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada pertemuan pertama dengan hasil presentase memperoleh nilai 77.94%. Dilanjutkan pada pertemuan kedua dengan hasil presentase yaitu 92.64%. Dapat dilihat pada lampiran III.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berlangsung secara efektif dikarenakan pada pembelajaran mendapatkan hasil yang lebih baik.

2. Hasil Belajar Murid

Hasil belajar murid dapat diperoleh melalui pemberian tes berupa pilihan ganda melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perbedaan hasil belajar. Analisis statistik deskriptif dapat diolah dengan menggunakan bantuan program *Statistic Package For Social Science* (SPSS) versi 28.0. Berikut penjelasan mengenai hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen.

a. Data *Pretest* dan *Posstest* Kelas Kontrol

Pretest dan *Posstest* hasil belajar murid untuk mengetahui hasil perubahan tes awal dan akhir yang dilaksanakan dalam waktu yang berbeda. *Pretest* yang dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Mei 2021 dan *Posttest* yang dilaksanakan pada hari Senin, 31 Mei 2021 dengan jumlah aspek sebanyak 24 orang pada kelas IV A. kemudian data tersebut diolah menggunakan bantuan program *Statistic Package For Social Science*

(SPSS) versi 28.0. data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1. Deskripsi Skor Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	24	24
Nilai Terendah	34	47
Nilai Tertinggi	87	93
Rata-rata (Mean)	59.03	70.17
Rentang (Range)	53	46
Interquartile Range	18.25	24.25
Standar Deviasi	14.09	14.52
Median	54	60

Sumber : *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 28.0

Berdasarkan hasil penelitian *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yang telah diolah dengan menggunakan *Statistic Package Ffor Social Science* (SPSS) versi 28.0 dapat diketahui bahwa perbedaan antara hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* itu tidak jauh berbeda. Yaitu dengan nilai rata-rata *pretest* hanya 59.03 dan *posttest* dengan angka 70.17 sehingga mendapatkan selisih hanya 11.24, hal ini membuktikan bahwa perbedaan antara nilai *pretest* dengan *posttest* itu tidak jauh berbeda atau dapat dikatakan dengan hasil belajar yang masih kurang. Tidak hanya perbedaan antara nilai rata – rata tetapi pada selisih standar devisi juga sangat kecil yaitu hanya dengan jumlah 0.43. Distribusi frekuensi total dari hasil belajar *pretest* dan *posttest* murid dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2. Distribusi dan Persentase Skor Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tingkat Penguasaan	Nilai	Keterangan	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>	Persentase
90%-100%	90-100	Sangat Tinggi	-	1	4.16%
80%-89%	80-89	Tinggi	1	4	20.83%
65%-79%	65-79	Sedang	3	6	37.5%
55%-64%	55-64	Rendah	6	4	41.66%
0%-54%	0-54	Sangat Rendah	14	9	51.5%
Jumlah			24	24	100%

Sumber : *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 28.0

Berdasarkan tabel frekuensi dapat diketahui bahwa perubahan hasil belajar *pretest* ke *posttest* itu berapa pada kategori sangat rendah. Hal tersebut dapat di buktikan pada tabel di atas bahwa perubahan pada hasil belajar dengan angka paling banyak berada pada katogori sangat rendah. Dimana jumlah selisih hanya 5 dari 14 menjadi 9.

b. Data *Pretest* dan *Posstest* Kelas Eksperimen

Pretest dan *Possttest* hasil belajar murid untuk mengetahui hasil perubahan tes awal dan akhir yang dilaksanakan dalam waktu yang berbeda. *Pretest* yang dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Mei 2021 dan *Posttest* yang dilaksanakan pada hari Rabu 26 Mei 2021 dengan jumlah aspek sebanyak 24 orang pada kelas IV B. kemudian data tersebut diolah menggunakan bantuan program *Statistic Package For Social Science* (SPSS) versi 28.0. data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3. Deskripsi Skor Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	24	24
Nilai Terendah	34	54
Nilai Tertinggi	86	100
Rata-rata	60.86	85.77
Rentang	52	46
Interquartile Range	26.75	20
Standar Deviasi	15.47	11.69
Median	53.50	80

Sumber : *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 28.0

Berdasarkan hasil penelitian *posttest* dan *pretest* yang telah diperoleh menggunakan bantuan program *Statistic Package Ffor Social Science* (SPSS) versi 28.0 dapat dilihat bahwa terdapat hasil yang berbeda antara *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan *posttest* setelah diberi perlakuan. Hal ini dibuktikan pada selisih nilai rata – rata yang mengalami peningkatan sebesar 24.91 dari 60.86 menjadi 85.77. Selanjutnya pada nilai tertinggi juga mengalami peningkatan dari 86 menjadi 100 yang berada pada kategori sangat tinggi. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan nilai siswa pada kelas eksperimen merupakan hasil yang sangat baik karena terlaksananya kegiatan pembelajaran yang lebih baik disbanding dengan kelas kontrol. Hal ini disebabkan prosedur pengimplementasian model pembelajaran kooperatif

tipe *make a match* pada mata pelajaran IPS di implementasikan dengan baik, dimana siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu memahami materi yang dipelajari dengan lebih baik. Jadi secara deskriptif dapat diketahui bahwa kemampuan akhir siswa setelah di implementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Distribusi frekuensi total dari hasil belajar *pretest* dan *posttest* murid dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4. Distribusi dan Persentase Skor Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tingkat Penguasaan	Nilai	Keterangan	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>	Persentase
90%-100%	90-100	Sangat Tinggi	-	7	29.16%
80%-89%	80-89	Tinggi	2	7	37.5%
65%-79%	65-79	Sedang	5	9	58.33%
55%-64%	55-64	Rendah	2	-	8.33%
0%-54%	0-54	Sangat Rendah	14	1	62.5%
Jumlah			24	24	100%

Sumber : *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 28.0

Berdasarkan tabel frekuensi dapat diketahui bahwa perubahan hasil belajar *pretest* ke *posttest* itu berapa pada kategori sangat tinggi. Hal tersebut dapat di buktikan pada tabel di atas bahwa berubah pada hasil belajar dengan jumlah selisih yang paling banyak 7 dari 0 menjadi 7.

3. Analisis Statistik Inferensial

Pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS dapat diketahui melalui hasil analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial terdiri dari uji normalitas dan uji hipotesis. Berikut rincian uji tersebut:

a. Uji Normalitas dan homogenitas

Uji normalitas dan homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas dan homogenitas dapat dilakukan secara bersamaan menggunakan bantuan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 28.0. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Data berdistribusi

normal apabila nilai probabilitas pada output *Kolmogorov-Smirnov* Jika nilai signifikansi (Sig). lebih besar dari 0.05 maka data penelitian berdistribusi normal begitupun sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig) lebih kecil dari 0.05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Rangkuman pada data hasil uji normalitas *Posttest* hasil belajar IPS setelah diberi treatment pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Kelas IV A dan IV B

Data	Nilai (Sig).	Keterangan
Kelas IV A	0.164	$0.164 > 0.05 =$ Normal
Kelas IV B	0.089	$0.089 > 0.05 +$ Normal

Sumber : *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 28.0

Berdasarkan tabel 4.9 di atas dapat diperoleh hasil pembelajaran IPS pada perbandingan kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Dengan hasil nilai (Sig) lebih besar dari 0.05 yang berada dalam kategori normal. Selanjutnya pada uji homogenitas diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar IPS Kelas IV A dan IV B

Data	Nilai (Sig).	Keterangan
<i>Based On Mean</i>	0.157	$0.157 > 0.05 =$ Normal
<i>Based On Median</i>	0.250	$0.250 > 0.05 +$ Normal

Sumber : *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 28.0

Berdasarkan tabel 4.10 di atas dapat diperoleh bahwa nilai rata-rata (*mean*) dengan jumlah 0.157 dan nilai median 0.250 dimana kedua nilai tersebut melebihi dari nilai persyaratan yaitu 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas control dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan bantuan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 28.0. syarat data dikatakan signifikan apabila nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar murid antara kelas Eksperimen (Kelas IV B) dan kelas Kontrol (Kelas IV A). Jika Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil

belajar murid antara kelas Eksperimen (Kelas IV B) dan kelas Kontrol (Kelas IV A). analisis ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini adalah hasil uji *Independent Sample T-Test* :

Tabel 4.7 Hasil Uji *Independent Sample T-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Hasil Belajar	t	Df	Nilai (Sig).	Keterangan
Equal Variances Assumed	-4.411	46	0.01	0.01 < 0.05 = Terdapat Perbedaan

Sumber : *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 28.0

Berdasarkan tabel 4.11 di atas dapat diperoleh melalui data yang telah diolah menggunakan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 28.0 menunjukkan bahwa nilai (Sig). dengan jumlah 0.01 menunjukkan bahwa lebih kecil dari 0.05 sehingga dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar murid antara kelas Eksperimen (Kelas IV B) dan kelas Kontrol (Kelas IV A).

4.2. Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar di kelas IV dengan subjek penelitian yaitu terdiri dari kelas IV A dengan jumlah siswa 24 orang yang dijadikan sebagai sampel kelas kontrol dan kelas IV B dengan jumlah siswa 24 orang yang dijadikan sebagai sampel kelas eksperimen. Pada kedua kelas tersebut diberi perlakuan awal yaitu *pretest* untuk mengetahui pengetahuan siswa, selanjutnya pada kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran *Make A Match* sedangkan pada kelas kontrol hanya dengan model pembelajaran *Konvensional*. Selanjutnya kedua kelas tersebut diberi *Posttes* untuk mengetahui hasil pembelajaran IPS.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya adalah (1) tes yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dari siswa baik dari sebelum diberi perlakuan maupun setelah diberi perlakuan; (2) Observasi yang merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data terkait implementasi model pembelajaran *Make A Match* dalam proses pembelajaran. Lembar observasi yang diisi oleh observer tiap pertemuan; (3) dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data seperti pengetahuan awal, proses

pembelajaran dan hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan terdiri atas dua yaitu pengolahan data dengan menggunakan statistic deskriptif dan statistic inferensial. Hasil uji analisis deskriptif dapat memberi gambaran perbedaan *pretest* dan *posttes* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya pada pengolahan statistic inferensial agar dapat menguji hipotesis perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol. Adapun hasil penelitian secara rinci dijelaskan sebagai berikut :

1. Implementasi model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* di kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* murid kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar dengan materi Jenis Pekerjaan berdasarkan Wilayah Lingkungannya dan Macam-macam Kegiatan Ekonomi. Subjek penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan pada kelas eksperimen yang dimaksud dengan adanya pertimbangan untuk melihat keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *mak a match* terhadap hasil belajar murid, dimana pertemuan pertama yaitu dengan melakukan pemberian *pretest* sebelum diberi perlakuan, selanjutnya pada pertemuan kedua dan ketiga diberi perlakuan (*treatment*), dan pada pertemuan keempat dilaksanakan dengan pemberian *posttest*. kemudian hasil penelitian tersebut di olah dengan menggunakan bantuan program *Statistic Package Ffor Social Science* (SPSS) versi 28.0.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*, guru membagi siswa kedalam 3 kelompok yang akan digilir agar dapat merasakan tiap pembagian kelompok seperti, kelompok kartu pertanyaan, kelompok kartu jawaban dan kelompok kartu penentu benar atau salah. Murid dituntut agar lebih cermat dalam memilih-milih kartu yang sesuai. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini murid dapat memperoleh hal-hal yang penting dari materi pembelajaran sehingga mudah dicerna atau terekam dalam ingatan. Sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan daya ingat murid. Proses

pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan lembar observasi untuk dapat mengamati aktivitas guru dan siswa agar dapat memperoleh hasil implementasi pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan menggunakan materi Jenis-jenis pekerjaan berdasarkan wilayahnya pada pertemuan pertama yang termasuk kedalam katogori efektif. Selajutnya pada pertemuan kedua dengan materi macam-macam kegiatan ekonomi termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase sebanyak 14.7%. hal tersebut terbukti dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan baik.

Implementasi pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* telah diketahui, selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui hasil belajar murid pada kelas eksperimen. Sebelum diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* hasil belajar siswa berada pada kategori sedang dan setelah diberi perlakuan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS meningkat menjadi kategori tinggi.

2. Hasil belajar IPS di kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Hasil belajar IPS sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diberikan, seperti pada sampel tersebut dimana kelas IV B diberi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sedangkan pada kelas IV A hanya dengan pembelajaran *konvensional*. Hal ini dibuktikan pada hasil tes awal (*pretest*) dan hasil tes akhir (*posttes*) kelas yang diberi *treatmen* dengan label eksperimen dan kelas tanpa perlakuan dengan label kontrol. Berasarkan hasil penelitian *posttest* yang diperoleh dengan menggunakan bantuan program *Statistic Package For Social Science* (SPSS) versi 28.0. dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai yang diperoleh murid pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihatt pada hasil perhitungan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 24.91 sedangkan pada kelas kontrol peningkatan nilai siswa lebih kecil yaitu sebesar 11.24. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan nilai siswa pada kelas eksperimen merupakan hasil yang sangat baik karena berada pada kategori sangat tinggi dan terlaksananya kegiatan pembelajaran yang lebih baik daripada kelas

kontrol. Hal ini disebabkan karena pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran IPS diimplementasikan dengan baik.

Hasil penelitian ini mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar relevan dengan pendapat (Rusman 2012. h 223) yang mengatakan bahwa "*Make A Match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif, dimana dalam pengimplementasiannya siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

3. Pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS di kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Berdasarkan hasil penelitian untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran maka dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dan jomogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolomogrov-Smirnov* dengan hasil semua data berdistribusi normal. Selanjutnya dengan menggunakan uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan *statistic inferensial* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil perhitungan *Independent Sample T-Test* dengan bantuan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 28.0 dengan diperoleh nilai $t = -4.411$ dan $Df = 46$ sehingga dihasilkan nilai (Sig). 0.01 yang menunjukkan bahwa $0.01 < 0.05$ sehingga H_0 diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Mangasa I kecamatan Rappocini Makassar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa : Gambaran implementasi model pembelajaran *Make A Match* murid kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar berada pada kategori keterlaksanaan proses pembelajaran yang sangat baik. Hal ini dibutkikan dari keaktifan dan antusias siswa pada saat guru melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS setelah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menunjukkan

adanya peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi daripada nilai *pretest*. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar. Hal ini terbukti pada perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen setelah mengimplementasikan model pembelajaran *Make A Match* di kelas eksperimen.

RajaGrafindo Persada.

Susanto, A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, W. K. S., Jauhar, S., Nonci, D., & Syawaluddin, A. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Gowa: Agma.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bundu, P. (2016). *Asesmen Pembelajaran (Untuk Guru dan Calon Guru Sekolah Dasar)*. Padang: Hayfa Press.
- Destiningsih. (2021). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Dirman dan Juarsih. (2014). *Teori Belajar dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran yang Mendidik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Khasanah. (2021). Pengaruh Pembelajaran Make A Match terhadap Pemahaman Siswa Kelas X SMA Institut Indonesia Semarang. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Fisika*, 2(2).
- Neolaka, Amos dan Neolaka, G. A. A. (2017). *Landasan Pendidikan: Dasar pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Jakarta: Kencana.
- Ruhimat, T. dkk. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sulfemi, W. B. A. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor. *Jurnal Pendidikan Dan Administrasi Pendidikan*, 1(1).
- Sumantri, M. S. (2015). *Model Pembelajaran Teori dan Praktikdi Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Supardi. (2016). *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor (Konsep dan Aplikasi)*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi Paikem)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryabrata, S. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT