

**Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPS
Kelas IV SDN Pluit 03**

SKRIPSI



Uhamka
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Oleh :

Feni Ade Sevtiawanti

1601025302

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Pluit 03

Nama : Feni Ade Sevtiawanti

Nim : 1601025302

Telah diuji, dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji.

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Muhammadiyah PROF.DR.HAMKA

Hari :

Tanggal :

TIM PENGUJI

Ketua Prodi : Ika Yatri, M.Pd

Sekretaris Prodi : Nurafni, M.Pd

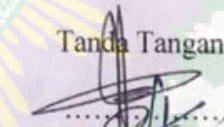

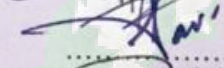
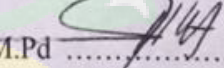
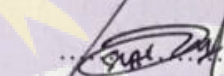
Pembimbing : Dr. Safrul Kodri, M.Pd

Penguji I : Drs. Engkus Kusnadi, M.Pd

Penguji II : Septi Meilana, M.Pd

Tanda Tangan

Tanggal

	15/12/2020
	15/12/2020
	17/12-20
	9/11/2020
	1.12.2020

Disahkan oleh Dekan,



Dr. Desyain Bandarsyah, M.Pd

NIDN. 0317126903

ABSTRAK

FENI ADE SEVTIAWANTI: 1601025302. “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Pluit 03 Pagi Jakarta Utara”. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Pluit 03 Pagi Jakarta Utara. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pluit 03 Pagi Jakarta Utara pada semester I 2020/2021.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen*. Populasi ini berjumlah 60 siswa. Sedangkan Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh dengan menetapkan jumlah sampel yang akan diambil. Ukuran sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa.

Pada uji validitas menggunakan pilihan ganda dengan menggunakan korelasi point biserial dari sebanyak 40 butir soal pilihan ganda dengan 30 butir soal pilihan ganda yang valid, dan 10 butir drop/tidak valid. Sedangkan pada uji reliabilitas menggunakan rumus K-R20.

Perhitungan uji normalitas (*Liliefors*) model *Make a Match* dapat disimpulkan hasil pengujian normalitas pada hasil belajar IPS adalah $L_{hitung} = 0,1333 < L_{tabel} = 0,161$ yang artinya variabel X dan Y tersebut memiliki data yang berdistribusi normal. Kemudian perhitungan hasil uji homogenitas (uji *fisher*) model *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa dari hasil pengujian diperoleh $F_{hitung} = 1,59$ dan $F_{tabel} = 1,86$ dengan taraf signifikansinya $\alpha = 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan $F_{hitung} < F_{tabel} = (1,59 < 1,86)$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian variabel X dan Y tersebut homogen.

Pada uji hipotesis menggunakan uji t, didapat $t_{hitung} = 13,6203 > t_{tabel} = 2,0021$ dengan taraf signifikan 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan terdapat pengaruh dari Model *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN Pluit 03 Pagi

Kata kunci: *Make a Match*, Hasil Belajar IPS

ABSTRACT

Feni Ade Sevtiawanti: 1601025302. *“The Effect of Make a Match Learning Model on Social Studies Learning Outcomes of Class IV SDN Pluit 03 Pagi”*. Thesis. Jakarta: Educational Study Program for Elementary School Teacher Education Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

This study aims to determine the effect of the Make a Match learning model on social studies learning outcomes of fourth grade students of SDN Pluit 03 pagi this research was conducted at SDN Pluit 03 Pagi North Jakarta in the first semester of 2020/2021.

This study uses a quantitative method with a Quasi Experiment approach. This population numbered 60 students. While the sampling technique used was saturated samples by determining the number of samples to be taken. The sample size used in this study amounted to 30 students.

The validity test uses multiple choice by using a biserial point correlation of 40 multiple choice items with 30 valid multiple choice items, and 10 drop / invalid items. While the reliability test uses the K-R20 formula.

Calculation of the normality test (liliefors) of the Make a Match model can be concluded that the normality test results on social studies learning outcomes are $L_{count} = 0,161$ which means that the X and Y Variables have normally distributed data. Then the calculation of the result of the homogeneity test (fisher test) of the Make a Match Model on student learning outcomes from the test results obtained $F_{count} = 1.59$ and $F_{tabel} = 1.86$ with a significance level of $\alpha = 0.05$. so it can be concluded that $F_{count} < F_{tabel} = (1.59 < 1.86)$, it can be concluded that the research data for the X and Y variables are homogeneous.

In the hypothesis test using the test, obtained $t_{count} = 13,6203 > t_{table} = 2.0021$ with a significant level of 0.05 this shows that H_0 is rejected and there is an influence from the Make a Match model on Social Studies Learning Outcomes of SDN Plui 03 Pagi Students.

Keyword : Make a Match, Social Studies Learning out comes

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
Motto	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORITIS	8
A. Deskripsi Teoritis.....	8
1. Hasil Belajar IPS	8
a. Pengetian Belajar	8
b. Prinsip-Prinsip Belajar	11

c. Pengertian Hasil Belajar	12
d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	13
B. Peneliti yang Relevan	19
C. Kerangka Berpikir	20
D. Hipotesis Penelitian	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 23

A. Tujuan Penelitian	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
1. Tempat Penelitian	23
2. Waktu Penelitian	23
C. Metode Penelitian	24
D. Populasi dan Sampel	26
1. Populasi	26
2. Sampel	26
3. Teknik Pengumpulan Sampel	27
4. Ukuran Sampel	28
E. Rancangan Perlakuan	28
1. Materi Pembelajaran	28
2. Strategi Pembelajaran	28
3. Pelaksanaan Perlakuan (Prosedur Pembelajaran)	28
F. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Instrumen Variabel Terkait	29
2. Instrumen Variabel Bebas	35
G. Teknik Analisis Data	36
1. Uji Normalitas	36

2. Uji Homogenitas	38
H. Hipotesis Statistika	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi Data	41
1. Deskripsi Data Eksperimen	41
2. Data Kelas Kontrol	43
B. Pengujian Persyaratan Analisis	45
1. Uji Normalitas	45
2. Uji Homogenitas	47
C. Pengujian Hipotesis	48
D. Pembahasan Hasil Penelitian	49
E. Keterbatasan Penelitian	51
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	53
A. Simpulan	53
B. Implikasi	54
C. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sesuai dengan Undang - Undang di atas, hal penting yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan pendidikan salah satunya adalah mengembangkan potensi diri peserta didik. (Undang Undang Republik Indonesia, 2003)

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi siswa belajar di sekolah yaitu guru. Guru sebagai pelaku pendidikan dituntut

profesional, dalam mengorganisasikan dan memformulasikan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang tentunya berimplikasi langsung pada pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dikarenakan siswa bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya tetapi siswa juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berbeda oleh sebab itu dibutuhkan keahlian pengajar yang variatif dan inovatif. (Mudjiono, 2013)

Dalam dunia pendidikan proses pembelajaran akan efektif, jika komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa terjadi secara intensif. Guru dapat merancang model-model pembelajaran sehingga siswa dapat belajar secara optimal. Pembelajaran di kelas menghasilkan proses komunikasi dengan baik antara guru ke siswa dalam hal ini peserta didik atau sebaliknya antara peserta didik dengan guru atau pendidik. (Inah, 2015)

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai salah satu bidang kajian pembelajaran di SD, yang “mempelajari berbagai kenyataan sosial dalam kehidupan sehari-hari yang bersumber dari ilmu bumi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan tata negara” (Hernawan,2008:8.28). Dalam pembelajaran IPS, tidak mengutamakan hafalan tetapi lebih mengutamakan proses pembelajaran agar memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat. (Yuliantini 2017.)

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. (Febriana, 2011)

Dilihat dari mata pelajaran IPS yang ada di SDN Pluit 03 masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) IPS, yaitu 72. Salah satu yang berjumlah 30 siswa hanya 11 siswa yang mendapatkan nilai KKM, sedangkan 19 siswa masih dibawah KKM. Dengan kata lain rata-rata hasil belajar IPS kelas IV di SDN Pluit 03, yaitu 63% siswa yang masih nilainya dibawah KKM. Ini disebabkan kurangnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru dan banyak siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang sulit dipelajari siswa karena membutuhkan kemampuan menghafal dalam pembelajaran ini, sehingga membuat siswa menjadi kurang bersemangat dalam pembelajaran IPS di sekolah.

Sementara di sisi lain pembelajaran IPS merupakan pelajaran yang materinya merupakan hal-hal yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari pembelajaran IPS diharapkan memberikan pengalaman yang berguna bagi kehidupan siswa di lingkungannya. Pembelajaran IPS sendiri terkadang lebih

cenderung kepada materi secara teoritis sehingga siswa kurang bisa bereksplorasi terhadap pembelajaran IPS.

Salah satu inovasi pembelajaran untuk menjadikan siswa kreatif dan kompetitif serta mampu bekerja sama adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *Make A Match* berbantu media kartu. “model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif” (Rusman,2012:223), yang menekankan pada pembelajaran dalam kelompok yang saling membantu satu samalainya, bekerja sama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik secara kelompok maupun individual. (Yuliantini, 2017)

Oleh sebab itu, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV A SDN Pluit 03. bahwa proses pembelajaran IPS siswa kelas IV tahun 2020/2021, Selama kegiatan pembelajaran berlangsung hanya guru yang aktif. Guru menjelaskan materi ajar dalam proses pembelajaran menggunakan ceramah, sedangkan siswa kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu diperoleh informasi bahwa model kooperatif tipe *Make A Match* tidak pernah diterapkan dalam pembelajaran. Ketika menyampaikan materi pembelajaran, guru belum menggunakan variasi metode dan media pembelajaran secara maksimal, sehingga konsep pemahaman siswa masih bersifat abstrak dan pembelajarannya terkesan monoton.

Sebagian siswa kelas IV ada yang mengobrol dengan temannya ataupun melamun ketika guru menyampaikan materi. Ketika guru menyampaikan pertanyaan, siswa kurang antusias bahkan terkesan pasif dalam menjawab pertanyaan karena pelajaran IPS dianggap membosankan dan tidak menyenangkan. Pertanyaan yang diberikan guru hanya dijawab dan didominasi oleh siswa yang pintar. Hal ini merupakan indikasi rendahnya hasil belajar siswa.

Dalam hal ini guru memiliki peran penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran siswa, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan metode pembelajaran *Make A Match*. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terlebih dahulu diadakan latihan kerjasama kelompok. Hal ini bertujuan untuk mengenal dan memahami karakteristik masing-masing individu dan kelompok. Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa; (1) model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap bertanggung jawab, meningkatkan percaya diri, dalam menyelesaikan suatu masalah, (2) merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan keterampilan dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini, (3) lingkungan dalam pembelajaran *Make A Match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat. Oleh karna itu, guru harus mengembangkan model ini untuk dijadikan model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. (Febriana, 2011)

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan peneliti yang berjudul “pengaruh metode pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Pluit 03 Pagi”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti uraikan, maka beberapa masalah dapat diidentifikasi bahwa dikelas IV SDN Pluit 03 Pagi Jakarta Utara sebagai berikut :

1. Mengapa guru masih menggunakan metode ceramah ?
2. Mengapa para peserta didik kurang berminat terhadap mata pelajaran IPS ?
3. Faktor – faktor apa saja yang menyebabkan peserta didik jenuh saat pembelajaran IPS ?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan peneliti pada pengaruh metode pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas IV SD Pluit 03 Pagi Jakarta Utara pada tahun ajaran 2020/2021.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah : “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN PLUIT 03 Jakarta Utara?”

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar, agar siswa lebih tertarik, kreatif, menyenangkan dan semangat dalam belajar IPS.

2. Guru

Sebagai bahan masukan untuk guru dalam menggunakan metode *Make A Match* untuk meningkatkan mutu pendidikan di kelas lainnya, juga sebagai salah satu upaya perbaikan tentang metode pembelajaran. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *Make A Match*, serta dapat meningkatkan hasil belajar IPS di SD.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan memberikan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui metode pembelajaran *Make A Match* sebagai salah satu inovasi metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS.

4. Peneliti

Dapat menambahkan pengetahuan serta wawasan peneliti dalam menerapkan metode *Make A Match* pada pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Khoiru, Iif, Sofan Amri. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asmani, Ma'mur, Jamal . 2016. *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta : Diva Press.
- Djamarah, Bahri, Syaiful, Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Alfabeta.
- B. Isjoni. 2013. *Cooperative Learning*. Bandung : Alfabeta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Jihad, Asep, Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Mursitho, Joko. 2011. *Mengajar Dengan Sukses Menciptakan Suasana Riang Gembira di Kelas*. Jakarta : Pustaka Tunasmedia.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Saefudin, Asis, H. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung : Rosda Karya.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran (ke-1)*. Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung, Alfabeta.
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Suprijono, Agus. 2016. *Model-model Pembelajaran Emansipatoris*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Yuliantini, Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (n.d.). pengaruh make a match berbantuan kartu teka teki terhadap hasil belajar ips siswa kelas iv. In *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD* (Vol. 5, Issue 2).

Undang Undang Republik Indonesia. (2003). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

