

LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INTERNAL UNARS



PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWAYANG
MENGGUNAKANMODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
DENGAN MENGGUNAKANMETODE CERAMAH PADA
KELAS V DI SD NEGERI 1BESUKI

Tim Peneliti

(Vidya Pratiwi, M.Pd)	(0702078601)
(Nani Fara Fasca, M.Pd)	(0713029102)
(Nanik Setia Handayani)	(202110001)

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
(LP2M)

UNIVERSITAS ABDURACHMAN SALEH SITUBONDO

TAHUN 2021-2022

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Dengan Menggunakan Metode Ceramah Pada Kelas V Di Sd Negri Besuki

Bidang Fokus :

Ketua Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Vidya Pratiwi, M.Pd
- b. NIDN : 0702078601
- c. Jabatan Fungsional :
- d. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- e. Nomor HP/Surel :

Anggota Peneliti (1)

- a. Nama Lengkap : Nani Fara Fasca, M.Pd
- b. NIDN : 0713029102
- c. Perguruan Tinggi : Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Anggota Peneliti (2)

- a. Nama Lengkap : Nanik Setia Handayani
- b. NPM : 202110001
- c. Perguruan Tinggi : Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Sumber Dana Penelitian : APBU UNARS

Biaya Penelitian : Rp. 3.500.000

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Eko Yulianto, M.Pd
NIDN 07078303

Situbondo, 18 januari, 2022
Ketua Peneliti

Vidya Pratiwi, M.Pd
NIDN. 0702078601

Menyetujui,
Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat



Puryantoro, S.P., M.P
NIDN 0721058821

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Besuki Kabupaten Situbondo. Penelitian ini adalah penelitian *True experimental design*, yaitu Penelitian Eksperimen dimana menggunakan kelas pembandingan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, homogenitas dan uji hipotesis tes yang diambil dari soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Ada dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat, variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model *make a match* dan ceramah sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan model *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPS pada pokok bahasan dampak perkembangan teknologi komunikasi dan informasi semester 1 di SD Negeri 1 Besuki dengan nilai yang diperoleh sig.(2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji t-test maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar antara penggunaan metode ceramah dengan penggunaan model *make a match*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa semakin bervariasi model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Kata kunci: Model Kooperatif Tipe *Make a Match*, hasil belajar

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan, khususnya pendidikan Dasar dan menengah. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan lain, dan peningkatan mutu manajemen sekolah, namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang memadai. (Suharsimi, 2006: 52)

Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti. Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh pemerintah melalui Depdiknas. Upaya itu antara lain dalam pengelolaan sekolah, peningkatan sumber daya tenaga pendidikan, pengembangan/penulisan materi ajar, serta pengembangan paradigma baru dengan metodologi pengajaran.

Mengajar bukan semata persoalan menceritakan. Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari perenungan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif (Riduwan, 2008: 49)

Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka dalam proses belajar mengajar guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi atau pokok bahasan yang akan diajarkan. Proses belajar mengajar yang baik adalah pembelajaran yang dapat membangkitkan kegiatan pembelajaran efektif dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran serta terlaksana dengan baik sehingga hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai. Kenyataan menunjukan bahwa proses belajar

mengajar di sekolah masih memerlukan banyak perbaikan dalam sistem pembelajaran. Salah satunya adalah dalam hal penggunaan model pembelajaran

yang kurang bervariasi dan bersifat monoton sangat mempengaruhi semangat dan hasil belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar. IPS adalah mata pelajaran yang membahas kehidupan nyata di masyarakat yang merupakan penting bagian dari kehidupan siswa. Dalam prakteknya mata pelajaran IPS seringkali mengalami kendala. Kendala tersebut kebanyakan mengarah pada kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton akibat metode pembelajaran yang cenderung masih konvensional.

Sekolah Dasar Negeri 1 Besuki adalah sekolah yang berada di Kecamatan Besuki Kabupaten situbondo dengan dilengkapi dengan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai. Namun dalam proses pembelajaran terjadi proses pembelajaran siswa tidak terlibat langsung atau hanya guru saja yang aktif dalam proses pembelajaran, rasa sosial sesama siswa yang kurang baik dan tidak terjalin kerjasama antar sesama teman, disekolah ini proses belajarnya secara individu tanpa peduli kepada teman yang kurang paham dalam mengikuti pembelajaran, apalagi dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah, apabila proses belajar mengajar seperti ini dibiarkan terus menerus dampaknya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Secara spesifik masalah yang berhasil diidentifikasi oleh peneliti dalam proses pembelajaran sesuai dengan memperhatikan latar belakang guru dan siswa yang menjadi objek penelitian, Agar proses belajar dapat berlangsung sesuai rencana pembelajaran, maka salah satu bentuk pembaharuan pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran IPS siswa kelas V di SD Negeri 1 Besuki. Dalam penelitian ini, penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Sehingga berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengambil judul "***Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match dan***

Metode Ceramah pada Kelas V Di SD Negeri 1 Besuki Tahun Pelajaran 2021/2022

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka batasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan menggunakan metode ceramah pada Kelas V di SD Negeri 1 Besuki Tahun Pelajaran 2021/2022

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (mencari pasangan) dengan menggunakan metode ceramah di SD Negeri 1 Besuki Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Tahun Pelajaran 2021/2022 ?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui perbedaan Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (mencari pasangan) dengan menggunakan metode ceramah di SDN 1 Besuki Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Tahun Pelajaran 2021/2022

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dengan hasil penelitian ini dapat :

a) Bagi Siswa

- 1) Dengan diterapkannya model *make a match*, diharapkan agar peserta didik aktif dapat menumbuhkan rasa sosial yang tinggi dan kerjasama yang baik, dan serta tidak membeda-bedakan teman.
- 2) Dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar untuk dapat bertukar pengetahuan dengan siswa yang lain sehingga meningkatkan pemahaman siswa

3) Siswa merasa senang karena dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran

b) Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru dapat mengetahui variasi strategi belajar mengajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil pendidikan anak-anak di sekolah.

c) Bagi Peneliti

- 1) Mendapat pengalaman dan gambaran cara memilih model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran, sehingga peneliti tidak mengalami kesulitan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
- 2) Serta dapat memilih model yang sesuai dengan materi atau sub pokok bahasan bagi peserta didiknya setelah terjun kelapangan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembahasan Teori

2.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok (Sugandi, 2002: 14 dalam Tukiran 2011: 56)

Menurut pendapat Lie, A. (2008;29) bahwa model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok, ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar-benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif

Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok (Solihatin, E., dan Rahardjo, 2007; 4) Menurut Slavin (dalam

<http://ipotes.wordpress.com>) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas di jadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang di fasilitasi oleh guru. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri :

- 1) untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif,
- 2) kelompok di bentuk dari siswa–siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah,
- 3) jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya dan jenis kelamin yang berbeda, maka di upayakan agar dalam tiap kelompok terdiri dari ras, suku, budaya, dan jenis kelamin yang berbeda pula, dan
- 4) penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada perorangan.

2.1.1.2 Tipologi Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (2008: 26-28) ada enam tipologi pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Tujuan kelompok, bahwa kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan beberapa bentuk tujuan kelompok. Dalam metode pembelajaran tim siswa, ini bisa berupa sertifikat atau rekognisi lainnya

yang diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria yang telah di tentukan sebelumnya.

2. Tanggung jawab individu, yang dilaksanakan dengan dua cara. Pertama dengan menjumlah skor kelompok atau nilai rata-rata individu atau penilaian lainnya, seperti dalam model pembelajaran siswa. Kedua, merupakan spesialisasi tugas. Cara kedua ini siswa diberi tanggung jawab khusus untuk sebagian tugas kelompok.
3. Kesempatan sukses yang sama, yang merupakan karakteristik unik metode pembelajaran tim siswa, yakni penggunaan skor yang memastikan semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya.
4. Kompetisi tim, sebagai sarana untuk motivasi siswa untuk bekerja sama dengan anggota timnya.
5. Spesialisasi tugas, tugas untuk melaksanakan sub tugas terhadap masing-masing anggota kelompok.
6. Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok, metode ini akan mempercepat langkah kelompok.

Stahl (1994) dalam Lie (2008: 7) mengemukakan bahwa konsep dasar atau prinsip-prinsip dasar *cooperatief learning* meliputi: (1) Perumusan tujuan belajar siswa harus jelas; (2) Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar; (3) Ketergantungan yang bersifat positif; (4) Interaksi yang bersifat terbuka; (5) Tanggung jawab individu; (6) Kelompok bersifat heterogen; (7) Interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif; (8) Tindak lanjut/*follow up*; (9) kepuasan dalam belajar.

Roger dan David Johnson (dalam Lie, A. 2008: 31) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa di anggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong-royong harus di terapkan, yang meliputi:

1. Saling ketergantungan positif, artinya bahwa keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya.

2. Tanggung jawab perseorangan, artinya setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.
3. Tatap muka, maksudnya bahwa setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi.
4. Komunikasi antar anggota, artinya agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi.
5. Evaluasi proses kelompok, pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya dapat bekerja sama lebih efektif.

Unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) siswa dalam kelompok haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama,
- 2) siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya,
- 3) siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama,
- 4) siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya,
- 5) siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok,
- 6) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, dan
- 7) siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif (Ibrahim, 2010, dalam <http://ipotes.wordpress.com>)

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah :

- 1) belajar bersama dengan teman,
- 2) selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman,

- 3) saling mendengarkan pendapat diantara anggota kelompok,
- 4) belajar dari teman sendiri dalam kelompok,
- 5) belajar dalam kelompok kecil,
- 6) produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat,
- 7) keputusan tergantung pada siswa sendiri, siswa aktif (Stahl, 1994).

Senada dengan ciri-ciri tersebut, Johnson dan Johnson (1984) serta Hilke (1990) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah;

- 1) terdapat saling ketergantungan yang positif diantara anggota kelompok,
- 2) dapat dipertanggung jawabkan secara individu,
- 3) heterogen,
- 4) berbagi tugas dan kebersamaan,
- 5) membentuk keterampilan sosial,
- 6) peran guru mengamati proses belajar siswa,
- 7) efektivitas belajar tergantung pada kelompok. Proses belajar terjadi dalam kelompok–kelompok kecil (3-4 orang anggota), bersifat heterogen tanpa memperhatikan perbedaan kemampuan akademik, jender, suku, maupun lainnya (www.ditnaga-dikti.org/ditnaga/files/pip/kooperatif.pdf.)

2.1.1.3 Pengrtian *Make a Match*

Model pembelajaran *make and 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, 2007 : 59).

Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah mahluk sosial (Lie, 2003:27). Model *make and match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Make a match adalah bermain kartu dengan mencari pasangan model sangat menyenangkan dan cocok digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya (Rusdiana, 2007: 28). Namun materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan model ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan (Luvita, 2005: 68).

Tujuan dari pembelajaran dengan model *make and match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok (Fachrudin, 2009 : 168).

a. Langkah-langkah Make a Match :

- a) Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
- b) Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c) Tulis pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- d) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- e) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- f) Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh peserta didik akan mendapatkan soal dan separuh yang lainnya akan mendapatkan jawaban.
- g) Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk yang berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- h) Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal-soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.

- i) Bersama – sama siswa melakukan kesimpulan.
- j) Memberikan tes

Make a match (mencari pasangan) sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. *make a match* ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. (Luvita 2005:60).

b. Kelebihan Make a Match

Kelebihan *make a match* (Nur, 2009: 54)

Adapun kelebihan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (mencari pasangan) adalah sebagai berikut :

- a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b) Karena ada unsur permainan, maka model pembelajaran ini menyenangkan.
- c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- e) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

c. Kelemahan model *make a match* adalah:

Adapun kelemahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) adalah sebagai berikut :

- a) Jika model pembelajaran ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- b) Pada awal penerapan model pembelajaran ini, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- d) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu.
- e) Menggunakan model pembelajaran ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

2.1.1.4 Implementasi *Make a match* dalam Pembelajaran IPS

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling

mempengaruhi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Dengan kata lain, bahwa proses pembelajaran adalah proses yang berkesinambungan antara pembelajar dengan segala sesuatu yang menunjang terjadinya perubahan tingkah laku. Dalam proses yang berkesinambungan itulah diperlukan model pembelajaran yang tepat. Model apa saja yang diperlukan dalam pembelajaran, yang jelas tujuan utamanya adalah agar para peserta didik mudah memahami peran setiap anggota keluarga.

Model *make a match* sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Karena dalam *make a match* terdapat model yang sangat jelas memanfaatkan kata-kata, kesan-kesan, angka-angka, logika, dan keterampilan-keterampilan ruang. Dengan model pembelajaran *make a match* suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran. Sehingga, peserta didik akan lebih senang dalam mempelajari pelajaran bangsa sebagai bangsa Indonesia dan akan lebih mudah untuk memahaminya. Selain itu peserta didik juga mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

a. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran IPS :

2. Guru menjelaskan dampak perkembangan teknologi komunikasi dan informasi
3. Guru menjelaskan aturan dan tata cara permainan kartu berpasangan.
4. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok sama besar secara heterogen, kelompok 1 diberi nama kelompok merah, sedangkan kelompok 2 diberi nama kelompok hijau, dua kelompok tersebut saling berdiri berhadapan.
5. Untuk memulai permainan, guru membagi kartu pada setiap kelompok, kelompok merah kartunya berisi gambar pecahan, sedangkan kelompok hijau kartunya berisi nilai pecahan (sebagai pasangannya), kartu tidak boleh dibuka dulu sebelum ada aba-aba dari guru.
6. Guru mempersilahkan pemegang kartu untuk memahami isi masing-masing kartu yang dipegangnya.

7. Dalam hitungan ke 3 kartu sama-sama dibuka dan dihadapkan ke depan(pasangannya), sehingga masing-masing anak dapat segera menemukan pasangan untuk kartu yang dipegangnya.
8. Jika anak sudah menemukan pasangan untuk kartu yang dipegangnya, maka 2 anak itu harus bersatu dengan cara saling berpegangan tangan.
9. Untuk anak yang tidak mendapat pasangan mendapat hukuman (tidak menyakiti secara fisik maupun mental),
10. Hukuman ini dimaksudkan agar anak memiliki motivasi lebih untuk dapat berfikir cepat dan tanggap, hukuman ini melatih anak untuk bertanggung jawab dan percaya diri.
11. Sedangkan untuk anak yang berhasil lolos dari hukuman, bisa terhibur oleh teman yang dihukum.
12. Contoh hukuman yang diterapkan misalnya bernyanyi, buka tutup mulut, dan gaya berkaca
13. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.
14. Siswa mengerjakan soal tes

Model pembelajaran ini dipilih untuk menjalin kerjasama dalam kelompok bertujuan untuk melatih kebersamaan dan kesetiakawanan antar teman, serta mereka akan terlibat langsung dalam pembelajaran. Dengan adanya proses pembelajaran model Make a Match kegiatan belajar mengajar lebih aktif dan menyenangkan.

2.1.1.5 Definisi Metode Ceramah

Ceramah sebagai suatu metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan dalam mengembang proses pembelajaran melalui penuturan (lecter). Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh atau instruktur. (Abdul Majid, 2013:194)

a. Langkah-langkah Metode Ceramah

Ada 3 langkah pokok yang harus diperhatikan dalam menggunakan metode ceramah yaitu : persiapan, pelaksanaan, dan kesimpulan. (Abdul Majid, 2013:195-196)

- a. Tahapan persiapan menurut Supriadie (2012 : 36), hal-hal penting yang harus diperhatikan dalam menyiapkan metode ceramah adalah sebagai berikut :
- 1) Analisis sasaran (audience) baik dari sisi jumlah, usia maupun kemampuan yang dimiliki
 - 2) Analisis sifat materi yang sesuai dan cukup hanya dengan dituturkan atau di informasikan
 - 3) Menyusun durasi waktu yang akan digunakan untuk ceramah secara efektif dan efisien serta memperkirakan variasi yang dapat dikembangkan
 - 4) Memilih dan menetapkan jenis media memperkirakan yang akan digunakan
 - 5) Menyiapkan sejumlah pertanyaan sebagai bentuk kontrol dan upaya memperoleh umpan balik
 - 6) Memberikan contoh dan analogi yang sesuai dengan pengalaman yang pernah diperoleh
 - 7) Menyiapkan ikhtisar yang sekiranya akan membentuk kelancaran ceramah
- b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini ada 3 langkah yang yang harus dilakukan yaitu :

- 1) Langkah pembukaan dalam metode ceramah merupakan langkah yang menentukan keberhasilan pelaksanaan ceramah
- 2) Langkah penyajian Tahapan penyajian adalah tahapan penyampaian materi agar materi pelajaran yang sudah dipahami dan dikuasai siswa tidak melupakan materi, dan kembali ciptakan kegiatan – kegiatan yang memungkinkan siswa tetap mengingat materi pembelajaran
- 3) Langkah mengakhiri menutup ceramah, ceramah harus ditutupi dengan ringkasan pokok-pokok materi agar materi pelajaran yang sudah dipahami dan dikuasai siswa, sehingga tidak dilupakan materi yang sudah disampaikan dan kembali ciptakan kegiatan-kegiatan yang memungkinkan siswa tetap mengingat

2.1.1.6 Hakikat IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang secara resmi mulai dipergunakan di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk pengertian *Social*

Studies, seperti di Amerika Serikat, dalam dunia pengetahuan kita mengenal beberapa istilah, seperti ilmu sosial, studi sosial dan ilmu pengetahuan sosial.

Sesuai dengan sebutannya sebagai ilmu, ilmu sosial itu tekanannya kepada keilmuan yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial, oleh karena itu ilmu sosial ini secara khusus dipelajari mulai dari SD dan dikembangkan ditingkat pendidikan tinggi.

Berkenaan dengan ilmu sosial ini, Norma Mackenzie (1975) mengemukakan bahwa ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. (Sardjiyo dkk, 2008 : 21:22)

IPS adalah program mata pelajaran yang merupakan perpaduan dari disiplin ilmu sosial. Disiplin ilmu sosial yang terpadu dalam IPS adalah ilmu: ekonomi, sejarah, geografi, antropologi, sosiologi, psikologi sosial, politik dan hukum. Masing-masing disiplin ilmu sosial tersebut memiliki aspek yang berbeda-beda (<http://suripto.com/pendidikan-ips-htm>)

2.1.1.7 Tema 1. Benda-benda dilingkungan sekitar. Subtema 2. Perubahan wujud Benda PB 4. Materi IPS (Dampak perkembangan Teknologi Informasi dan Komonikasi)

Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Setiap perkembangan yang terjadi akan berdampak positif dan negatif terhadap manusia, tidak terkecuali teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat.

Hampir semua bidang sangat terbantu, tetapi tidak sedikit juga kerugian dari penggunaan teknologi informasi. Berikut ini kekurangan dan kelebihan teknologi informasi dan komunikasi.

Dampak Positif Teknologi Informasi dan Komunikasi

1. Membantu mempercepat pekerjaan manusia, misalnya menetik dengan komputer menjadi lebih mudah dan cepat.
2. Mempermudah komunikasi jarak jauh, misalnya dengan penggunaan telepon genggam atau surat elektronik.
3. Mempermudah proses transaksi keuangan, misalnya mengambil uang di Anjungan Tunai Mandiri (ATM) dan transaksi keuangan melalui SMS *banking*.

Kerugian/Efek Negatif Teknologi Informasi dan Komunikasi

1. Komunikasi menjadi tidak nyata karena tidak perlu bertatap muka.
2. Penyalahgunaan untuk tindakan kriminal.
3. Munculnya perilaku individualisme, ketergantungan, dan egois karena orang lebih senang berada di depan komputer daripada mengikuti kegiatan sosial di lingkungannya.
4. Menjadi malas beraktivitas.

2.1.1.8 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang biasanya ditunjukkan dengan nilai atau angka. Hasil belajar siswa dapat di ketahui melalui penilaian dan evaluasi.

Hal ini didasarkan pada pendapat Dimiyati (2005: 49) bahwa penilaian itu menetapkan baik buruknya hasil dari kegiatan pembelajaran yang diperoleh siswa dalam mencapai tujuan perubahan yang ditetapkan. Sedangkan evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah di ajarkan.

Keberhasilan siswa dalam belajar tidak lepas dari faktor yang mempengaruhinya, baik faktor yang berasal dari diri siswa maupun faktor dari luar. Sesuai dengan pendapat Ibrahim (2005: 20) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah faktor siswa itu sendiri, guru dan kondisi masyarakat. Faktor siswa adalah kecerdasan/intelegensi yang dimiliki oleh siswa tersebut. Faktor guru meliputi kepribadian serta pemahaman guru dalam

mengolah proses pembelajaran. Sedangkan faktor kondisi masyarakat adalah keadaan atau situasi yang melengkapi siswa dalam belajar.

Dalam penelitian ini hanya dimensi kognitif yang akan di jadikan patokan hasil belajar siswa. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif memiliki enam jenjang atau aspek, yaitu:

1. Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*) (C1)
2. Pemahaman (*comprehension*) (C2)
3. Penerapan (*application*) (C3)
4. Analisis (*analysis*) (C4)
5. Sintesis (*syntesis*) (C5)
6. Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*) (C6)

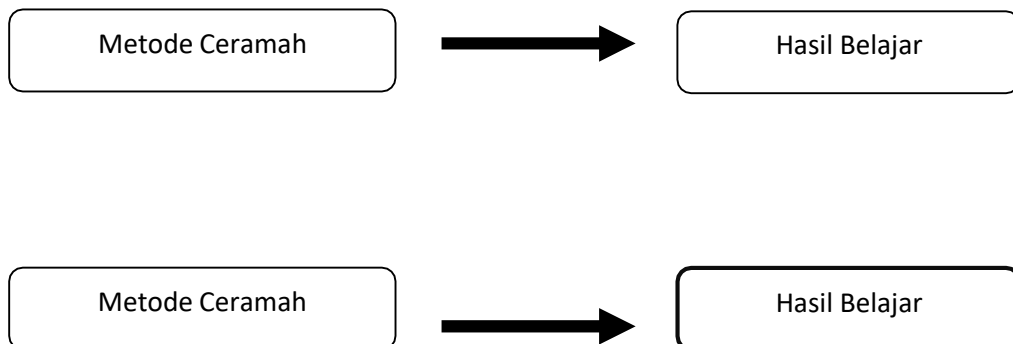
Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang di maksud adalah skor atau nilai yang diperoleh siswa pada pokok dampak perkembangan informasi dan komonikasi. Pelaksanaan penilaian hasil belajar ini di laksanakan dengan menggunakan alat penilaian yang berupa test soal pilihan ganda.

2.2 Kerangka Berfikir

Hasil belajar IPS umumnya lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor baik internal maupun eksternal. Belajar IPS merupakan belajar yang menguasai dan memahami materi. Hal yang paling penting adalah bagaimana siswa dapat belajar dengan bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran tidak membedakan teman antara teman yang pintar, sedang dan yang intelektualnya rendah.

Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar siswa diharapkan tidak hanya mendengarkan, mencatat dan menghafalkan materi yang diberikan guru, melainkan siswa dituntut aktif berperan dalam kegiatan pembelajaran, siswa harus mampu berpikir kritis dan rasa sosial yang tinggi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang tepat. Guru harus mempunyai strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta menyenangkan. Oleh karena itu pemilihan model mengajar yang tepat sangat penting, karena tidak semua model pembelajaran dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah model Pembelajaran *Make A match*. Model *make a match* sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Karena dalam *make a match* terdapat model yang sangat jelas memanfaatkan kata-kata, kesan-kesan, angka-angka, logika, dan keterampilan-keterampilan ruang. Dengan model pembelajaran *make a match* suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.



2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ada perbedaan Hasil Belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan metode ceramah di SDN 1 Besuki Kelas 5 pada Mata Pelajaran IPS Tahun Pelajaran 2021/2022

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimental karena memberikan perlakuan pada beberapa sample, mengontrol beberapa variabel, dan melakukan perbandingan antar sample-sample yang mendapatkan perlakuan yang berbeda.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam menguji perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan menggunakan metode ceramah pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Besuki Kecamatan Besuki Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah *True experimental design*, yaitu penelitian eksperimen dimana menggunakan kelas pembanding dan kelas kontrol untuk mendapatkan pengukuran yang objektif. Rancangan tersebut dapat dilihat dengan lebih jelas pada diagram berikut ini.

E	X ¹	O ₁
K	X ²	O ₂

Dimana,

E : Kelas eksperimen

K : Kelas kontrol

X¹ : Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

X² : Penerapan metode ceramah

O₁ : Hasil belajar siswa kelas kontrol dengan metode ceramah

O₂ : Hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan model *make a match*

Hasil tes kelas kontrol dan kelas eksperimen dibandingkan untuk mendapatkan gambaran perbedaan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan menggunakan metode ceramah pada siswa kelas

V di SD Negeri 1 Besuk Kecamatan Besuki Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022 untuk menguji hipotesis penelitian yang diajukan.

3.2 Populasi dan Sampel

- a. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Jadi Populasi penelitian ini adalah siswa SD Negeri 1 Besuki, populasi dalam penelitian ini dibatasi hanya pada siswa yang memenuhi kriteria penelitian yaitu siswa kelas

- b. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Namun karena sampel sudah sangat kecil, maka dengan metode *purposive sampling*, langsung ditentukan bahwa besarnya sampel adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 1 Besuki Kecamatan Besuki Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022. Dimana kelas 5A kelompok/kelas eksperimen dan kelas 5B sebagai kelompok kelas kontrol. masing-masing kelas 5A yaitu 26 siswa dan 5B 26 siswa dengan total jumlah kelas 5A dan 5B adalah 52 siswa.

3.3 Definisi Operasional

Variabel bebas

- 1) Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menitik beratkan pada kerjasama dan kolaborasi siswa dalam proses belajar mengajar, mengandalkan kebersamaan dan diskusi, baik dalam skala besar maupun dengan teman sebangku.
 - a) Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah metode pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari. Setiap siswa menerima satu kartu. Kartu itu bisa berisi pertanyaan, bisa berisi jawaban. Selanjutnya mereka mencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu yang dipegang. Perkembangan berikutnya, para pengguna metode ini berusaha memodifikasi dan mengembangkannya.

- b) Metode ceramah adalah metode yang memusatkan pembelajaran pada guru (*teacher centered*) dan siswa sebagai pendengar

Variabel terikat

Hasil belajar siswa adalah yang dicapai oleh siswa dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil tes akhir (*posttest*) setelah pembelajaran berakhir

3.4 Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang valid, diperlukan sebuah instrumen penelitian yang valid juga, dimana instrumen yang digunakan dalam penelitian itu adalah lembar test.

3.4.1 Tes hasil belajar IPS

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemajuan hasil belajar siswa untuk mengetahui seberapa besar penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Tes diberikan kepada siswa setiap akhir pertemuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mempelajari materi yang diberikan. Tes ini dalam bentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban, sebanyak 20 butir soal. Tes tersebut dibuat berdasarkan indikator pada silabus yang tercantum pada SK dan KI

3.4.2 Kisi-kisi tes hasil belajar IPS

Suatu tes diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes dianggap baik jika materi yang terkandung dalam-dalam butir-butir tes tersebut dapat mewakili seluruh materi yang telah dipelajari siswa. Sebaliknya jika suatu tes dikatakan kurang baik apabila tes tersebut hanya memuat sebagian kecil materi yang di ajarkan guru. Untuk menghindari hal tersebut untuk mendapatkan tes yang representatif maka perlu dilakukan analisis rasional. Artinya dengan melakukan analisis berdasarkan logika tentang materi-materi yang akan di teskan, tujuan instruksional, serta bentuk atau tipe tes yang akan di capai untuk mengetahui pebedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Pertanyaan / Aspek	Item Soal
1	3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya	a. Mengenal aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya a dalam bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya	a. Kegiatan dapat mengetahui dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan manusia	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
2	4.1 Menyajikan hasil Pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber sumber yang tersedia	a. Mengenal berbagai perubahan kehidupan manusia dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya	b. Kegiatan menyebutkan dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bagi perubahan kehidupan manusia.	11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20

3.4.3 Prosedur pengambilan data

Pertama-tama guru menjelaskan materi yang akan di pelajari oleh siswa kelas 5 dilanjutkan dengan penggunaan model yang digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah proses belajar bermain kartu berpasangan selesai langkah selanjutnya guru memberikan soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Soal tersebut dikerjakan dengan waktu 30 menit, tugas yang sudah selesai dikerjakan langsung dikumpulkan. Guru bersama siswa mengulang kembali materi atau menyimpulkan materi yang dipelajari. Dari hasil Tes tadi dapat diperoleh nilai hasil belajar belajar siswa.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu cara untuk mendapatkan data dari objek penelitian (Ibrahim, 2009 : 49). Dalam penelitian ini peneliti melakukan beberapa langkah-langkah yang ditempuh dan tehnik yang digunakan untuk mengumpulkan data, antara lain sebagai berikut :

3.5.1 Metode tes

Tes adalah instrumen untuk mendapatkan data berupa hasil belajar siswa (Ibrahim, 2009 : 58). Ada dua jenis tes yang dikenal luas, yaitu tes tulis dan tes lisan. Dalam penelitian ini hanya menggunakan tes tulis saja untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Tes yang diberikan kepada siswa berupa pillihan ganda sebanyak 20 butir soal.

3.6 Analisis Data

Analisis data adalah suatu cara mengolah data dari hasil penelitian maupun pengamatan dengan menggunakan beberapa metode (ibrahim, 2009: 214). Karena peneliti hanya untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa maka peneliti hanya

melakukan Uji t. Sebelum melakukan uji t maka terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui sebaran data bersebaran secara normal.

3.6.1 Uji Normalitas :

Uji normalitas sebaran data dimaksudkan untuk meyakinkan bahwa sampel benar-benar berasal dari sampel yang berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Uji normalitas siswa digunakan analisis *Chi-Square* dengan rumus:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \text{ (Koyan, 2012:90)}$$

Keterangan:

χ^2 = Chi Kuadrat

f_o = Frekuensi yang diperoleh sampel

f_e = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian data berdistribusi normal jika $\chi^2_{hit} < \chi^2_{tabel}$, dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan $dk-(k-1)$.

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok terpisah dari satu populasi yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Untuk menguji homogenitas varians untuk kedua kelompok digunakan uji F, yaitu:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} \quad \text{(Koyan, 2012:34)}$$

Kriteria pengujian, jika $F_{hit} \geq F_{tabel}$ maka sampel tidak homogen dan jika $F_{hit} < F_{tabel}$ maka sampel homogen.

Pengujian dilakukan dengan taraf signikan 5 % dengan derajat kebebasan untuk pembilang $V_1 = n_1 - 1$ dan derajat kebebasan untuk penyebut $V_2 = n_2 - 1$

3.6.3 Uji T (tes)

Data prestasi belajar siswa dianalisis untuk dijadikan pembandingan hasil antara kelas eksperimen dengan menggunakan metode Tipe *Make a Match* dan kelas kontrol dengan metode ceramah, sedangkan *gain score* (selisih nilai) digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran melalui metode Tipe *Make a Match* pada kelas eksperimen dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Data-data di atas dianalisis menggunakan statistik inferensial, yaitu uji parametrik dengan menggunakan *The t-test for independent sample* (uji t kelompok tidak berpasangan) dengan prosedur pengujian hipotesis sebagai berikut:

- a. Statistik uji : *The t-test for independent sample* (uji t dengan kelompok sampel tidak berpasangan) dengan persamaan sebagai berikut (Trihendradi, 2013: 96):

$$t = \frac{X_A - X_B}{S_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_A} + \frac{1}{n_B}}}$$

Dimana :

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(n_A-1)s_A^2 + (n_B-1)s_B^2}{n_A+n_B-2}}$$

Keterangan:

X_A : rerata skor kelompok eksperimen

X_B : rerata skor kelompok kontrol

s_A^2 : varian kelompok eksperimen

s_B^2 : varian kelompok kontrol

n_A = banyaknya sampel kelompok eksperimen

n_B = banyaknya sampel kelompok kontrol

s_{gab} = simpangan baku gabungan

Uji-t berpasangan menggunakan derajat bebas **n-1**, dimana n adalah jumlah sampel

Perhitungan dilakukan dengan bantuan program SPSS 22 Amos

b. Kriteria Pengujian Hipotesis

H_0 diterima : $t_{hitung} \leq t_{tabel}$

H_0 ditolak : $t_{hitung} > t_{tabel}$

Dimana:

c. Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 ditolak jika t hitung lebih besar dari pada t tabel (Prabawati, 2010: 88)

Jika syarat pengujian statistik parametrik tidak terpenuhi (sebaran data tidak terdistribusi secara normal), maka uji yang digunakan adalah uji statistik non parametrik yaitu dengan menggunakan uji *U-Mann Whitney*.

$$u = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - \sum_{i=n_1+1}^{n_2} R_i$$

Keterangan

U : uji Mann whitney

n_1 : sampel 1

n_2 : sampel 2

R_i = *Rangking sampel*

Semua pengujian yang dilakukan menggunakan bantuan program statistik SPSS

2.2 Amos.

d. Kriteria Pengujian Hipotesis

H_0 diterima : $t_{hitung} \leq t_{tabel}$

H_0 ditolak : $t_{hitung} > t_{tabel}$

Dimana:

e. Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 ditolak jika t hitung lebih kecil dari pada t tabel (Prabawati, 2010: 88)

Semua pengujian yang dilakukan menggunakan bantuan program statistik SPSS

22.0 Amos.

3.6.2 Hipotesis Statistika

Hipotesis hasil belajar siswa

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$

H_1 : $\mu_1 \neq \mu_2$

α : 0,05

Dimana :

μ_1 : hasil belajar siswa dengan metode ceramah

μ_2 : hasil belajar siswa dengan metode Tipe *Make a Match*

α : nilai signifikansi

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data/Variabel Penelitian

4.1.1 Deskripsi Tempat penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 1 Besuki yang mana NSPNSnya adalah 20523103. H. JUMARI, S.Pd. sebagai Kepala Sekolah. SDN I Besuki didirikan pada Tahun 1952 status kepemilikan sekolah adalah pemerintah. Status Akreditasi memperoleh A pada Tahun 2014 sedangkan status sekolah adalah Negeri, Gugus sekolah inti dimana sekolah tersebut berjumlah 13 Rombel. Jumlah guru atau tenaga pendidik berjumlah 24 orang diantaranya : guru kelas 9 orang, guru agama 2 orang, guru penjas-orkes 1 orang dan GTT 10 orang. Sedangkan Peserta didik yang belajar di SDN I Besuki berjumlah 384 siswa, dimana 213 siswa laki-laki dan 171 siswa perempuan. Luas Tanah SDN 1 BESUKI yaitu 1.056 m² dan luas bangunan 1.002.m² Alamat SDN I Besuki berada di jalan Tanjung No.1 Desa Besuki Kecamatan Besuki Kabupaten atau Kota Situbondo Provinsi Jawa Timur Kode Pos 68356.

Seperti yang sudah dijelaskan Bahwa SD Negeri 1 Besuki jumlah siswa keseluruhan ada 384 Siswa, sehingga dari kelas 1 sampai kelas 6 mempunyai kelas A dan B. Kegiatan proses pembelajaran menyesuaikan dengan kurikulum 2013 yaitu menggunakan Tematik. khusus untuk penelitian yang diteliti di SDN 1 Besuki, karena penelitian eksperimen maka peneliti mengambil kelas 5A sebagai kelas eksperimen kelas 5B sebagai kelas. Dimana kelas 5a dan 5b yang masing-masing berjumlah 5a 27 Anak, 26 pada kelas 5b tema 1 (benda-benda di lingkungan sekitar) sub tema 2 (perubahan wujud benda) Pembelajaran 4.

Sesuai dengan judul skripsi yaitu Perbedaan Hasil Belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match* dengan menggunakan ceramah pada kelas 5. Maka dalam proses pembelajaran menggunakan model *make a match* pada kelas eksperimen dan metode ceramah pada kelas kontrol.

Penerapan Model pembelajaran Tipe Make a Match menyajikan sebuah konsep atau topik tertentu dalam suasana menyenangkan dimana dalam pembelajaran ini siswa bermain kartu - kartu dengan mencari pasangan sesuai dengan kartu yang dipegangnya.

- a. Deskripsi langkah-langkah model make a match pda materi IPS pokok bahasan dampak perkembangan teknologi informasi dan komonikasi

Sebelum model *make a match* dilaksanakan terlebih dahulu Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari oleh siswa yaitu dampak perkembangan teknologi dan informasi, kemudian guru menjelaskan secara garis besar materi dampak perkembangan teknologi komonikasi dan informasi.

Selesai menjelaskan materi, kemudian guru memberitahukan bahwa akan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan Model *Make a Match* dan menjelaskan apa itu make a match. Guru menjelaskan langkah-langkah bermain kartu mencari pasangan dimana kartu-kartu tersebut berisi soal dan jawaban yang mencakup materi dampak perkembangan teknologi komonikasi dan informasi. Guru memberikan kartu-kartu kepada peserta guru Guru memberikan kartu yang berisi soal/jawaban kepada siswa. Guru mempersilahkan kepada peserta didik untuk memahami isi kartu yang dipegangnya.

Dalam hitungan ke 3 kartu sama – sama dibuka dan dihadapkan ke depan (pasangannya) sehingga peserta didik mudah menemukan pasangannya untuk kartu-kartu yang dipegannya. Setelah semua anak mendapatkan pasangannya maka 2 anak tersebut harus berpegangan tangan atau duduk berpasangan, untuk anak yang tidak mendapat pasangan guru memberikan hukuman (tidak menyakiti fisik atau mental) hukuman yang dimaksud adalah meminta anak tersebut menyanyi, ataupun berpuisi dan gaya berkaca. Kemudian Guru bersama menyimpulkan pembelajaran tentan dampak perkembangan teknologi dan informasi. Kemudian memberikan soal tes berupa pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, selesai mengerjakan soal tes guru menutup pembelajaran dengan salam.

Kelas 5a yang berjumlah 26 Anak, pada kelas 5a menyesuaikan dengan kurikulum 2013 yaitu Tema 1 (benda-benda di lingkungan sekitar) sub tema 2 (perubahan wujud benda) Pembelajaran 4, model yang digunakan adalah *make a match* dari model ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan langkah – langkah pembelajaran penggunaan model *make a match* sesuai dengan yang telah di jelaskan diatas.

4.1.2 Deskripsi data hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Model *Make a Match* dan menggunakan Metode Ceramah

Nilai kemampuan siswa yang diajari dengan model pembelajaran *make a match* dan model pembelajaran ceramah diperoleh siswa dalam Tes Hasil Belajar (THB), kemudian data tersebut diolah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dari dua model pembelajaran tersebut.

Hasil belajar proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang berorientasi model pembelajaran *make a match* dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut

Tabel 4.1 Nilai siswa dengan model *make a match*

Keterangan :

KKM : 65

T: Tuntas

TT: Tidak Tuntas

No	Nama siswa	SKOR	HASIL PENILAIAN	
			NILAI (%)	KUALIFIKASI
1	Adit didhi pangestu	70	70	T
2	Afif khuluqin azhim	80	80	T
3	Aida kireina nadhifah	70	70	T
4	Akhmad novil akwan	70	70	T
5	Amesha rusdanaya	70	70	T

6	Avril lavigo marta Ramadhan	80	80	T
7	Bunga mauidya	80	80	T
8	Damai yuanita utami	70	70	T
9	Giral dino araya	85	85	T
10	Icha amalia santoso	75	75	T
11	Kayla belinda febrina gani	70	70	T
12	Laila irmawati ningsih	80	80	T
13	Louis chrystopher rianto	80	80	T
14	Maulidatul qumaria	60	60	TT
15	Moh.ro'fat almuhtadi billah	65	65	TT
16	Muh fahrizal muttaqin	75	75	T
17	Muhammad romdhan siraj	75	75	T
18	Muhammad syafril hamdalah	80	80	T
19	Muhammad ulil albab	70	70	T
20	Muhammad zaki mu ' is	85	85	T
21	Nabil arif hidayat	65	65	TT
22	Nabila nur fauzyyah	65	65	TT
23	Rafi hafshah arya putra	70	70	T
24	Raka eka mariedi	60	60	TT
25	Siti hartinah	65	65	TT
26	Steve ferdinand pungus	80	80	T
27				
Jumlah			1895	
Rata-Rata			72,884	

Hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang berorientasi model ceramah dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Nilai siswa dengan model ceramah

No	Nama siswa	HASIL BELAJAR		
		SKOR	NILAI (%)	KUALIFIKASI
1	Abdillah zidan fitra maldino	55	55	TT
2	Adrylia juli permadi	80	80	T
3	Al iqnisatin fasilatur rohmah	70	70	T
4	Ardelia fatimatus zahro	50	50	TT
5	Aulia dinar daniswara	65	65	TT
6	Berlian aura annisa	55	55	TT
7	Cahaya permata asri	50	50	TT
8	Dela putri anggraini	70	70	T
9	Dwi zahratul masruro hasyim	85	85	T
10	Maulina akmalia	75	75	T
11	Moh.andika pramadya	70	70	T
12	Muhammad anis hazim fikry	50	50	TT
13	Muhammad faza chesta adabi	45	45	TT
14	Muhammad muslih effendi	60	60	TT

15	Muhammad thoriq haikal	65	65	TT
16	Nayla rizmatur ridho	75	75	T
17	Okky dwi cahyo	75	75	T
18	Rodiyah fitri auli umami	45	45	TT
19	Salshabiela dwi rachmawati	60	60	TT
20	Shafa aulia maharani	85	85	T
21	Syifa auliya bahri	65	65	TT
22	Tanzil haikal abda'u	65	65	TT
23	Terry priscillia jelita kurnianto	70	70	T
24	Zakiyyah zahra kharomia	60	60	TT
25	Alena meisha ceria	65	65	TT
26	Yuval balafif	40	40	TT
Jumlah		1650		
Rata-Rata		63,46154		

Keterangan :

KKM : 65

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel 4.1 dan tabel 4.2 diperoleh informasi tentang perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan model pembelajaran yang diberikan, untuk selanjutnya nilai-nilai tersebut akan diuji menggunakan SPSS untuk melakukan uji hipotesis.

4.2 Pengujian Hipotesis

4.2.1 Analisa Data

4.2.1.1 Uji normalitas

Penggunaan statistik bekerja dengan asumsi bahwa data yang akan dianalisis membentuk distribusi normal, bila tidak maka tehnik statistik tidak dapat digunakan untuk alat analisis. Sebagai gantinya digunakan metode statistik non parametrik. Untuk menggunakan tehnik uji statistik parametrik, maka data haruslah diuji terlebih dahulu. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS 22,0 data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Berikut hasil uji normalitas

Tabel 4.4. test of normality

Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^a	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,36985853
Most Extreme Differences	Absolute	,201
	Positive	,201
	Negative	-,189
Kolmogorov-Smirnov Z		1,003
Asymp. Sig. (2-tailed)		,266

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel diatas, Sesuai dengan kaidah penetapan pengujian dengan bantuan SPSS diketahui bahwa nilai signifikan 0,266 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang kita uji berdistribusi normal..

4.2.1.2 Uji homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok terpisah dari satu populasi yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 4.5 Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
2,576	5	20	,059

Sesuai dengan kaidah penetapan uji homogenitas data adalah jika Sig. > 0,05 maka distribusi data dinyatakan homogen. Dari tabel diatas dapat diketahui signifikan sebesar 0,59 karna nilai signifikan lebih besar dari 0.59 maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data mempunyai varian sama atau homogen.

Berdasarkan data yang didapat dari dari uji normalitas dan homogenitas maka diperoleh kesimpulan bahwa asumsi dasar dalam menggunakan uji parametrik terpenuhi, karena syarat varian kelompok data berdistribusi secara normal, sehingga uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *t-test for independent sample* dengan rincian sebagai berikut:

- Hipotesis:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

$$\alpha : 0,05$$

Kaedah pengujian : H_0 ditolak jika Sig. < α

Dimana :

μ_1 = rata-rata nilai hasil belajar siswa dengan *make a match*

μ_2 = rata-rata nilai hasil belajar siswa dengan metode ceramah

Dengan menggunakan SPSS 22.0 Amos diperoleh ringkasan hasil analisis seperti pada tabel 4.8 sebagai berikut :

Tabel 4.6 Descriptive

	model pembelajaran	Statistic	Std. Error	
nilai siswa	Mean	72,7778	1,36952	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	69,9627	
		Upper Bound	75,5929	
	5% Trimmed Mean	72,8086		
	Median	70,0000		
	Variance	50,641		
	Std. Deviation	7,11625		
	Minimum	60,00		
	Maximum	85,00		
	Range	25,00		
	Interquartile Range	10,00		
	Skewness	,009	,448	
	Kurtosis	-,881	,872	
	Ceramah	Mean	63,4615	2,39822

	Lower Bound	58,5223	
95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound	68,4008	
5% Trimmed Mean		63,5043	
Median		65,0000	
Variance		149,538	
Std. Deviation		12,22859	
Minimum		40,00	
Maximum		85,00	
Range		20,000	
Interquartile Range		17,50	
Skewness		-,092	,456
Kurtosis		-,644	,887

4.2.1.3 Uji hipotesis (t-test)

Tabel 4.7 Group Statistics

	model pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai siswa	make a match	27	72,7778	7,11625	1,36952
	Ceramah	26	63,4615	12,22859	2,39822

Tabel 4.7 group statistics menggambarkan nilai statistik tingkat hasil belajar siswa masing-masing kelompok model pembelajaran *make a match* dan model ceramah. Nilai statistik tersebut meliputi jumlah sampel (N), yaitu masing-masing kelompok 27 dan 26 sampel, rata-rata sampel *make a match* 72,78 dan nilai rata-rata sampel ceramah 63,46. Standar deviasi *make a match* 7,11 dan standar deviasi ceramah 12,22. Dan standar error *make a match* 1,37 dan standar error ceramah 2,4

Tabel 4.8 Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai siswa	Equal variances assumed	6,329	,015	3,406	51	,001	9,31624	2,73559	3,82432	14,80816
	Equal variances not assumed			3,373	39,885	,002	9,31624	2,76172	3,73410	14,89837

Test Levene menguji apakah kedua sampel memiliki varian yang sama, dari tabel 4.8 diketahui nilai Sig. Levene 0,015. Nilai ini identik dengan nilai p-value. Nilai p-value kurang dari level alfa (0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan varian antar kedua sampel.

t-test menguji apakah ada perbedaan rata-rata dari kedua sampel. Dari test levene didapat kesimpulan bahwa ada perbedaan varian, oleh karena itu kita menggunakan baris Equal variances not assumed. Dari baris tersebut terlihat $t = 3.373$ dan $df = 39,885$ maka nilai Sig. (2 tailed) atau p-valuenya = 0,002. Nilai p-value tersebut lebih kecil dibandingkan dengan nilai alfa (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *make a match* dan model pembelajaran ceramah.

Disamping menggunakan dari perbandingan p-value dengan level alfa diatas maka untuk menarik kesimpulan hipotesis ada perbedaan atau tidaknya hasil

belajar siswa, langkah selanjutnya menggunakan perbandingan t hitung dengan t tabel. Dengan menggunakan tingkat kepercayaan (0,0975) atau level alfa 0,05 two tails dan $df = 51$ maka diperoleh t tabel 1,6759 nilai t hitung 3,373. sehingga dapat disimpulkan nilai t hitung (3,373) lebih besar dari nilai t tabel (1,6759) maka H_0 ditolak H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *make a match* dan model pembelajaran ceramah.

Berdasarkan ringkasan hasil analisis pada tabel 4.8 diperoleh kesimpulan **bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima**, nilai t hitung (3,373) lebih besar dari nilai t tabel (1,6759) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan metode ceramah. sehingga hasil belajar siswa yang diajari dengan model *make a match* dan hasil belajar siswa yang diajari dengan model ceramah tidak sama atau ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajari dengan model *make a match* dan hasil belajar siswa yang diajari dengan model ceramah.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, belajar siswa yang diajari dengan model *make a match* dan hasil belajar siswa yang diajari dengan model ceramah mengalami perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS yang ditunjukkan pada tabel 4.7 hasil rata-rata hasil belajar siswa yang diajari dengan model *make a match* adalah sebesar 72,7778 dengan nilai rata-rata terendah dicapai siswa pada skor 69,96 dan nilai rata-rata tertinggi dicapai siswa dengan skor 75,59, sedangkan nilai terendah dicapai pada skor 60 dan nilai tertinggi dicapai oleh siswa dengan skor 85 dengan nilai tengah sebesar 70.

Berdasarkan dari perhitungan SPSS dapat disimpulkan dalam penelitian ini diperoleh kesimpulan **bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima**, nilai t hitung (3,373)

lebih besar dari nilai t tabel (1,6759) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan metode ceramah

Hal ini membuktikan bahwa dengan penerapan pembelajaran yang *make a match* dengan metode ceramah ada perbedaan yang signifikan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini bisa diketahui dari perbandingan nilai siswa yang diajari dengan model *make a match* dengan hasil belajar siswa yang diajari dengan model ceramah.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model atau metode pembelajaran itu sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jadi sebelum melakukan/melaksanakan kegiatan pembelajaran guru harus pintar-pintar memilih model atau metode sesuai dengan materi yang akan diajarkan, agar peserta didik tidak hanya menulis dan mendengarkan saja sehingga menjadikan siswa tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu contoh Model pembelajaran yang bisa melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran adalah model *Make a Match*.

Model *Make a Match* sangat cocok untuk semua mata pelajaran karena model ini adalah bermain kartu mencari pasangan, dalam penelitian ini model *make a match* digunakan pada siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPS, dengan pokok bahasan dampak perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, sebelum melaksanakan pembelajaran dengan model *make a match* terlebih dahulu guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi soal dan jawaban, yang mana isi kartu tersebut berisi materi dampak perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* siswa jadi bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran, serta memberikan hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran.

4.4 Tafsiran temuan

Berdasarkan yang diperoleh peneliti di SD Negeri 1 Besuki dalam pelaksanaan penelitiannya yang berjudul *Perbedaan Hasil belajar Siswa yang*

menggunakan Model Pembelajaran Make a Match dengan metode ceramah pada Kelas V di SD Negeri 1 Besuki Tahun pelajaran 2021/2022, maka dapat dipaparkan oleh peneliti sesuai dengan apa yang diperoleh peneliti dalam proses pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah dan kelas eksperimen dengan model make a match.

Hasil belajar siswa dikelas kontrol sangat rendah dengan nilai 1650, dikatakan sangat rendah karena nilai tidak memenuhi KKM. Dimana proses pembelajaran hanya berjalan satu arah tidak ada hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Dan selaras dengan teori yang dipaparkan Abdul Majid bahwa metode ceramah sebagai suatu metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan dalam mengembang proses pembelajaran melalui penuturan (lecter). (Abdul Majid, 2013:194)

Hasil belajar kelas eksperimen sangat memuaskan dengan nilai 1895, dikatakan sangat memuaskan karena proses pembelajaran tidak hanya berjalan satu arah, tetapi ada hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Wahab bahwa model pembelajaran *make and 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, 2007 : 59).

Sesuai dengan apa yang dipaparkan oleh peneliti hasil temuannya dan ditindak lanjuti dengan melakukan uji hipotesis didapat $0,002 < 0,005$.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dilihat dari hasil penelitian hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di SD Negeri 1 Besuki Tahun Pelajaran 2021/2022 maka didapat hasil dengan nilai yang diperoleh sig.(2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji t-test maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa menggunakan model *Make a Match* dengan siswa yang menggunakan metode ceramah.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis paparkan yaitu :

- a. Dalam penulisan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu, penulis sangat mengharapkan masukan serta saran dari pembaca demi kesempurnaan laporan akhir ini.
- b. Bagi Peneliti sendiri, Sebagai usaha meningkatkan kemampuan sebagai pendidik yang mempunyai dedikasi tinggi dan mengembangkan kreativitas untuk memberikan kemampuan terbaik bagi peserta didik.
- c. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi dalam pembuatan karya ilmiah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi peneliti selanjutnya
- d. Bagi siswa dengan menggunakan metode permainan pada pelajaran IPS, diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan dapat memotivasi siswa untuk mengungkapkan ide-idenya sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

- e. Bagi guru SD, Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru tentang berbagai macam metode pembelajaran yang variatif dan tidak monoton sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajarnya pun juga sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul, Majid, M,Pd. 2013. *Strategi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdaya Bandung.

Anderson, L.D., Krathwohl, D.R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.

Carin, A.A. 1993. *Teaching science Through Discovery*. New York: Macmillan Publishing Company.

Dimiyati. 2005. *Media pembelajaran dalam prospek kemajuan*. Semarang. Genta Buana Cipta.

[Ibrahim, Muslimin. Pembelajaran kooperatif di sekolah. http://ipotes.wordpress.com](http://ipotes.wordpress.com) diakses pada tanggal 2 Juli 2021 pukul 08.45

Ibrahim, Muslimin, 2005. *Assesment Berkelanjutan. Konsep Dasar, Tahapn Pengembangan dan Contoh*. Surabaya: UNESA University Press.

Johnson, D.W. Johnson R.T. 2002. *Meaningful Assessment*. Boston: Allyn and Bacon

Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta. Phibeta.

[Luvita. 2005. Mengenal model-model pembelajaran terkini. Semarang. Karya Ilmu.](#)

Martin, R.E. wagner, K. & Gerlovich, J. 1994. *Teaching Scince for AllChildren*. Boston: Allyn and Bacon.

Martini. 2001. *Aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Skripsi. UNNES (tidak dipublikasikan)

- Nur, M. 2011. *Modul Keterampilan-keterampilan Proses Sains*. Surabaya: Unesa University Press
- Prabawati. 2010. *Analisis Statistik dengan SPSS 21 untuk perhitungan penelitian*. Semarang. Karya ilmu.
- Rahardjo. 2007. *Konsep Belajar Kolaboratif dan aktif di kelas*. Semarang. Dian Rakyat.
- Riduwan. 2008. *Aplikasi penelitian dan metodologi penelitian*. Phibeta. Jakarta
- [Rusdiyana. 2007. Belajar menyenangkan dengan pembelajaran kooperatif. Jakarta. Pustaka Raya.](#)
- Arikunto, Suharsimi, 2009 *Metodologi penelitian. Sebuah pendekatan praktik*. Bandung. Rosda karya.
- Slavin. Kooperatif learning <http://ipotes.wordpress.com> diakses pada tanggal 2 Juli 2021 pukul 08.45
- Sinaga, Bornok. 1999. *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Skripsi. UNNES (tidak dipublikasikan)
- Syahputra. 2004. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Skripsi. UNY (tidak dipublikasikan)
- Sudjana. 2001. *Metodologi penelitian*. Jakarta. Phibeta
- Tukiran. 2011. *Pembelajaran Kooperatif dan Penerapannya*. Surabaya. Pustaka Rakyat.



**YAYASAN PENDIDIKAN ABDURACHMAN SALEH
UNIVERSITAS ABDURACHMAN SALEH SITUBONDO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN**

PROGRAM STUDI : PGSD

NOMOR : 1640/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2018

**Jl. PB. Sudirman No. 07 Situbondo Telp. 0338 – 671191 Fax . 0338 –
671191**

Email : pgsd_fkipp@unars.ac.id website : www.pgsd.unars.ac.id

SURAT TUGAS

NOMOR :143 /FKIP/UNARS/PGSD/Q/1/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dodik Eko Yulianto, M.Pd
NIDN : 0707078303
Jabatan : Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menugaskan Kepada:

Ketua Peneliti :

- Nama Lengkap : Vidya Pratiwi, M.Pd
- NIDN : 0702078601
- Jabatan Fungsional : Lektor
- Program Studi : Pendidikan Duru Sekolah Dasar

Anggota Peneliti (1)

- Nama Lengkap : Nani Fara Fransica, M.Pd
- NIDN : 0713029102
- Perguruan Tinggi : Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Anggota Peneliti (2)

- Nama Lengkap : Nanik Setia Handayani
- NPM : 202110001
- Perguruan Tinggi : Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Untuk melaksanakan tugas kegiatan Penelitian dengan:

Judul : PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWAYANG
MENGUNAKANMODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
DENGAN MENGGUNAKANMETODE CERAMAH PADA KELAS V
DI SD NEGERI 1BESUKI

Waktu : 11 Oktober 2021

Tempat : SD Negeri 1 Besuki

Demikian surat tugas ini diberikan untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

**Situbondo, 14 Januari 2022
Dekan FKIP**



**Dodik Eko Yulianto, M.Pd
NIDN. 0707078303**