



**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN
MAKE A MATCH (BERPASANGAN)
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS IV
SDN GUGUS MELATI KECAMATAN WEDARIJAKSA
KABUPATEN PATI**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

Ayyib Fuad

1401410232

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Ayyib Fuad

NIM : 1401410232

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

fakultas : Ilmu Pendidikan

judul skripsi : Efektivitas Model *Make A Match* (Mencari Pasangan) terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis ini adalah hasil karya sendiri bukan jiplakan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2017

Peneliti



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Ayyib Fuad, NIM 1401410232 berjudul “Efektivitas Model *Make A Match* (Mencari Pasangan) terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati”

Nama : Ayyib Fuad

NIM : 1401410232

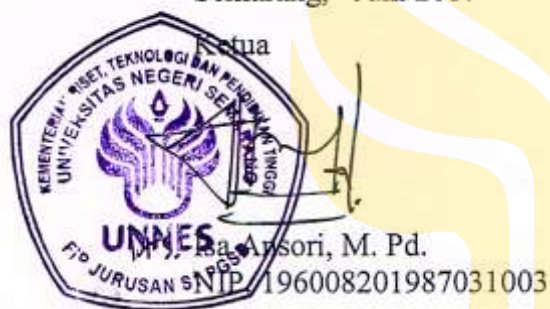
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Juni 2017

Pembimbing I

Dra. Nuraeni Abbas, M. Pd.
NIP. 195906191987032001



Pembimbing II

Drs. A. Busyairi, M. Ag.
NIP. 195801051987031001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Efektivitas Model *Make A Match* (Mencari Pasangan) terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati” karya,

nama : Ayyib Fuad

NIM : 1401410232

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian Skripsi Program PGSD, FIP, Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa tanggal 8 Agustus 2017

Semarang, Agustus 2017


Panitia Ujian



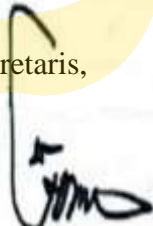
Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP 195604271986031001


Penguji,


Dra. Sri Hartati, M. Pd.
NIP 195412311983012001


Sekretaris,


Drs. Sukardi, S.Pd. M.Pd.
NIP 195905111987031001

Pembimbing Utama,


Dra. Nuraeni Abbas, M. Pd.
NIP 195906191987032001

Pembimbing Pendamping,


Drs. A. Busyairi, M. Ag.
NIP 195801051987031001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

"Man aroda dunya fa'alaihi bil'ilmu, Man arodal akhiroh fa'alaihi bil'ilmu, Wa man aroda humaa fa'alaihi bil'ilmu" (H.R. Bukhari)

Artinya: Barang siapa ingin memperoleh kebahagiaan hidup di dunia harus dengan ilmu dan barang siapa ingin memperoleh kebahagiaan akhirat harus dengan ilmu dan barang siapa ingin memperoleh kebahagiaan di dunia dan akhirat harus dengan ilmu.

"Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh" (Confusius)

PERSEMBAHAN

*Dengan Mengucap Syukur alhamdulillah
Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:*

*Bapak dan Ibu yang senantiasa memberikan doa, dukungan
dan kasih sayang tak terbatas*

Almamaterku Universitas Negeri Semarang yang saya banggakan

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Efektivitas Model *Make A Match* (Mencari Pasangan) terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati”. Skripsi ini diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES.

Dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu demi terselesainya skripsi ini, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dra. Sri Hartati, M. Pd., Dosen Penguji Utama.
5. Dra. Nuraeni Abbas, M. Pd., Dosen Pembimbing I.
6. Drs. A. Busyairi, M. Ag., Dosen Pembimbing II.
7. Dosen dan karyawan Jurusan PGSD FIP UNNES.
8. Kepala Sekolah SDN Wedarijaksa 01 dan SDN Suwaduk 02.
9. Guru-guru SDN Wedarijaksa 01 dan SDN Suwaduk 02.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar.

Semarang, Agustus 2017

Peneliti



Ayyib Fuad

NIM 1401410232

ABSTRAK

Fuad, Ayyib. 2017. *Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati*. Skripsi, prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd. Pembimbing II Drs. A. Busyairi, M. Ag.

Berdasarkan pengamatan awal peneliti diperoleh permasalahan pada pembelajaran IPA, sebagian besar guru sudah menerapkan pembelajaran kelompok. Namun dalam penerapannya masih banyak siswa yang kurang terlibat saat berdiskusi dan beberapa siswa cenderung mengandalkan teman sekelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *make a match* pada pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan fisik terhadap daratan di kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati.

Desain penelitian ini menggunakan *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SDN Gugus Melati tahun ajaran 2016/2017. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling* sehingga didapatkan SDN Wedarijaksa 01 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model *make a match* dan SDN Suwaduk 02 sebagai kelas kontrol menerapkan metode konvensional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis. Data awal penelitian ini berupa nilai *pretest* kelas eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, homogen, dan tidak ada perbedaan rata-rata data awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Dari perhitungan uji *t* dua pihak menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 3,7673 dengan $dk = 65$ dan $\alpha = 5\%$ diperoleh t_{tabel} sebesar 1,9971. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima dengan kata lain model pembelajaran *make a match* lebih efektif dari pada metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPA.

Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa model *make a match* efektif dalam pembelajaran IPA Kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati. Saran dalam penelitian ini yaitu: siswa sebaiknya memahami langkah-langkah model *make a match* serta berpartisipasi aktif selama mengikuti pembelajaran; guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang dilaksanakan serta menguasai hal-hal yang berkaitan dengan model *make a match*. Sehingga pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.

Kata Kunci: IPA; Model *Make A Match*; Hasil Belajar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian	13
1.6.1 Manfaat Teoretis	13
1.6.2 Manfaat Praktis	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Pustaka	15
2.2 Kajian Teori	20
2.2.1 Hakikat Efektivitas	20
2.2.2 Hakikat belajar	22
2.2.2.1 Pengertian Belajar	22
2.2.2.2 Prinsip-Prinsip Belajar	23

2.2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar	25
2.2.3 Hakikat pembelajaran	26
2.2.3.1 Pengertian pembelajaran	27
2.2.3.2 Komponen-Komponen pembelajaran	28
2.2.4 Hakikat IPA	28
2.2.4.1 Pengertian IPA	31
2.2.4.2 Pembelajaran IPA di SD	32
2.2.4.3 Tujuan pembelajaran IPA di SD	34
2.2.5 Model Pembelajaran	34
2.2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran	35
2.2.5.2 Fungsi Model Pembelajaran.....	36
2.2.5.3 Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	36
2.2.5.4 Model Pembelajaran Berkelompok.....	39
2.2.6 Hasil Belajar	39
2.2.7 Efektivitas Model <i>Make A Match</i> Pada Pembelajaran IPA	41
2.3 Kerangka Berpikir.....	43
2.4 Hipotesis	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	48
3.1.1 Jenis Penelitian	48
3.1.2 Desain Penelitian	48
3.2 Prosedur Penelitian	50
3.3 Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian	52
3.3.1 Subjek Penelitian	52
3.3.2 Lokasi Penelitian.....	52
3.3.3 Waktu Penelitian.....	52
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	54
3.4.1 Populasi	54
3.4.2 Sampel	55
3.5 Variabel Penelitian.....	55
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	57

3.6.1 Tes.....	57
3.6.2 Dokumentasi	57
3.7 Instrumen Penelitian	58
3.7.1 Validitas Instrumen.....	58
3.7.2 Reliabilitas Instrumen.....	61
3.7.3 Taraf Kesukaran.....	63
3.7.4 Daya Pembeda	64
3.8 Analisis Data Penelitian	67
3.8.1 Analisis Data Prasyarat.....	67
3.8.1.1 Uji Normalitas.....	67
3.8.1.2 Uji Homogenitas	68
3.8.2 Analisis Data Awal	69
3.8.2.1 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	70
3.8.2.2 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	70
3.8.2.3 Uji Kesamaan Hasil Belajar <i>Pretest</i>	70
3.8.3 Analisis Data Akhir	71
3.8.3.1 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	71
3.8.3.2 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	72
3.8.3.3 Uji Perbedaan Hasil Belajar <i>Posttest</i>	73
3.8.3.4 Uji N-Gain.....	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	76
4.1 Hasil Penelitian	76
4.1.1 Deskripsi Data Penelitian	76
4.1.2 Analisis Data Prasyarat.....	78
4.1.2.1 Uji Normalitas data Populasi.....	78
4.1.2.2 Uji Homogenitas Data Populasi	81
4.1.3 Analisis Data Awal	82
4.1.3.1 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	83
4.1.3.2 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	84
4.1.3.3 Uji Kesamaan Hasil Belajar <i>Pretest</i>	85
4.1.4 Analisis data Akhir	86

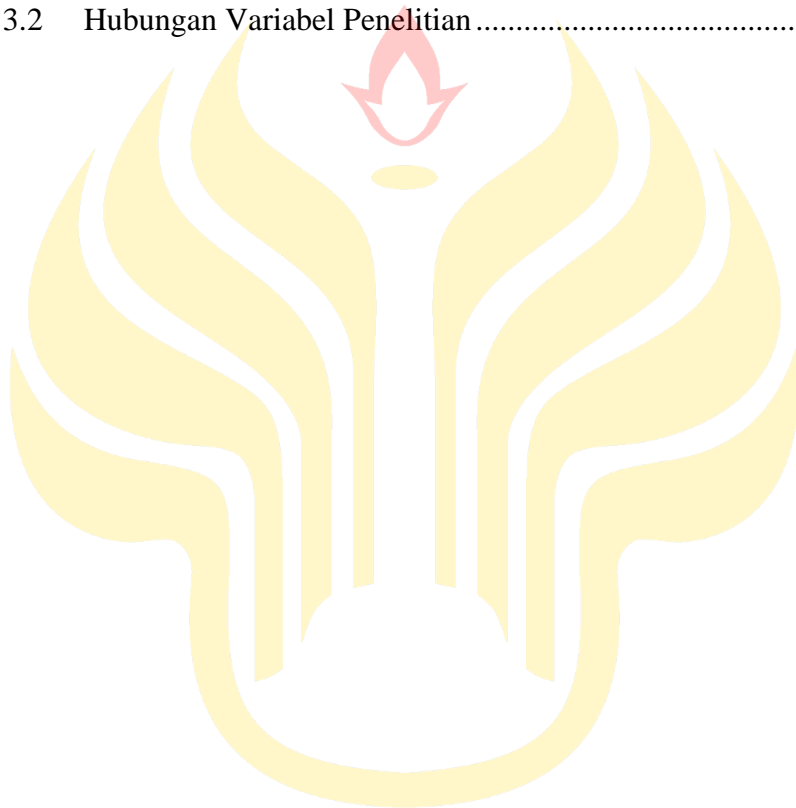
4.1.4.1 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	87
4.1.4.2 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	88
4.1.4.3 Uji Perbedaan Hasil Belajar <i>Posttest</i>	88
4.1.4.4 Uji N-Gain.....	89
4.2 Pembahasan.....	92
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian.....	92
4.2.1.1 Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	93
4.2.1.2 Pembelajaran Kelas Kontrol	95
4.2.1.3 Hasil <i>Pretest</i> pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	96
4.2.1.4 Hasil <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	97
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian.....	98
4.2.2.1 Implikasi Teoretis.....	99
4.2.2.2 Implikasi Praktis	101
4.2.2.3 Implikasi Pedagogis	102
BAB V PENUTUP	103
5.1 Simpulan	103
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	52
Tabel 3.2	Data Populasi Penelitian	54
Tabel 3.3	Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Tes.....	60
Tabel 3.4	Pengelompokan Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	61
Tabel 3.5	Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Tes.....	63
Tabel 3.6	Hasil Analisis Uji Taraf Kesukaran Instrumen Tes	64
Tabel 3.7	Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Instrumen Tes	66
Tabel 3.8	Hasil Analisis Instrumen Tes	67
Tabel 4.1	Data Nilai UTS	78
Tabel 4.2	Hasil Analisis Uji Normalitas Data Populasi.....	79
Tabel 4.3	Hasil Analisis Uji Homogenitas Data Populasi	81
Tabel 4.4	Data Nilai <i>Pretest</i>	82
Tabel 4.5	Hasil Analisis Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	83
Tabel 4.6	Hasil Analisis Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	84
Tabel 4.7	Hasil Analisis Uji Kesamaan Hasil Belajar <i>Pretest</i>	85
Tabel 4.8	Data Nilai <i>Posttest</i>	86
Tabel 4.9	Hasil Analisis Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	87
Tabel 4.10	Hasil Analisis Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	88
Tabel 4.11	Hasil Analisis Uji Perbedaan Hasil Belajar <i>Posttest</i>	89
Tabel 4.12	Data Peningkatan Skor IPA Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	90
Tabel 4.13	Hasil Uji Gain Nilai IPA Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ...	91

DAFTAR BAGAN

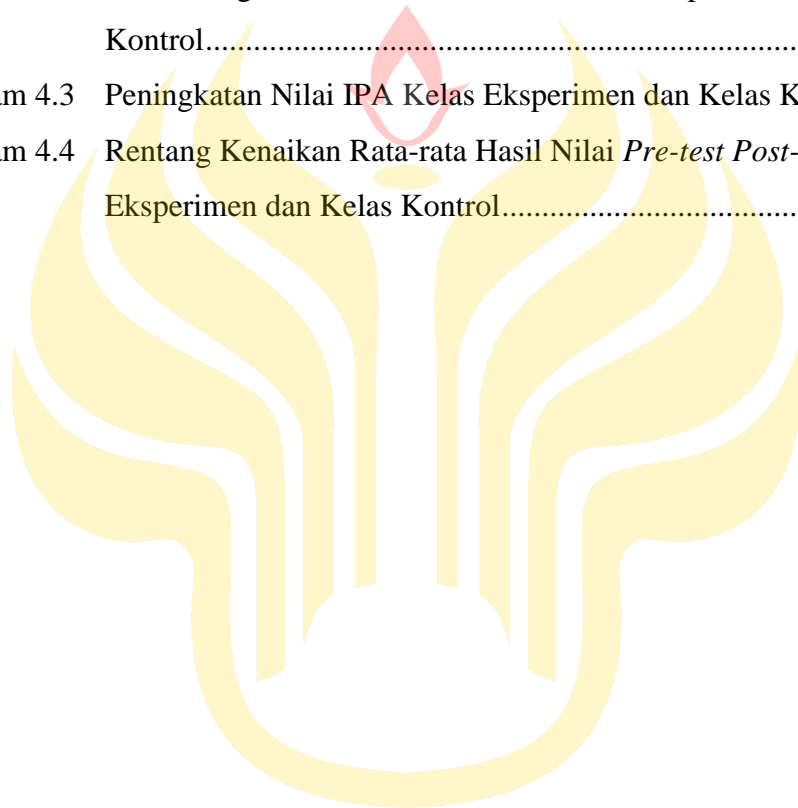
Bagan 2.1	Pola Kerangka Berpikir	46
Bagan 3.1	Desain Penelitian	49
Bagan 3.2	Hubungan Variabel Penelitian	56



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Perbandingan Hasil Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	82
Diagram 4.2	Perbandingan Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	86
Diagram 4.3	Peningkatan Nilai IPA Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	90
Diagram 4.4	Rentang Kenaikan Rata-rata Hasil Nilai <i>Pre-test Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	98



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	109
Lampiran 1 Daftar Nilai Populasi	110
Lampiran 2 Uji Normalitas Nilai Populasi.....	119
Lampiran 3 Uji Homogenitas Nilai Populasi.....	127
Lampiran 4 Instrumen Wawancara	128
Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	131
Lampiran 6 Soal Uji Coba	134
Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	143
Lampiran 8 Lembar Validasi Soal Uji Coba.....	144
Lampiran 9 Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	146
Lampiran 10 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	148
Lampiran 11 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	150
Lampiran 12 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	152
Lampiran 13 Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	154
Lampiran 14 Kunci Jawaban Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	160
Lampiran 15 Daftar Nilai <i>Pre-test</i>	161
Lampiran 16 Uji Normalitas <i>Pre-test</i>	163
Lampiran 17 Uji Homogenitas <i>Pre-test</i>	166
Lampiran 18 Uji Kesamaan Rata-Rata <i>Pre-test</i>	167
Lampiran 19 Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen	168
Lampiran 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	171
Lampiran 21 Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol	192
Lampiran 22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	195
Lampiran 23 Daftar Nilai <i>Post-test</i>	215
Lampiran 24 Uji Normalitas <i>Post-test</i>	217
Lampiran 25 Uji Homogenitas <i>Post-test</i>	220
Lampiran 26 Uji Perbedaan Rata-rata <i>Post-test</i>	221

Lampiran 27 Surat Ijin Penelitian	222
Lampiran 28 Surat Keterangan Penelitian	224
Lampiran 29 Dokumentasi Penelitian.....	226



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa adanya pendidikan mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi hidup mereka. Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif, dan efisien akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan bangsa yang berdasarkan pokok pada penciptaan kesejahteraan umum dan pencerdasan kehidupan bangsa kita, sesuai dengan tujuan nasional seperti dalam alinea ke-IV Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 bahwa untuk membentuk suatu Pemerintah Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia.

Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan nasional dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, bab 2 pasal 3 menyatakan pendidikan nasional berfungsi

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pencapaian tujuan pendidikan dapat terlaksana melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik dan optimal, hal tersebut sesuai dengan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat

menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Oleh karena itu pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menumbuhkan sikap ilmiah salah satunya sikap ingin tahu.

Usman Samatowa (2010:3) IPA merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya Ilmu Pengetahuan Alam. Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

KTSP SD/MI (2007:7) mata pelajaran IPA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keadaan, keindahan serta keteraturan alam ciptanNya; (2) mengembangkan pengetahuan pemahaman konsep yang bermanfaat sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah sehingga dapat membuat keputusan; (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta untuk memelihara, menjaga dan melestarikan

lingkungan alam; (6) meningkatkan kesadaran menghargai alam sebagai salah satu ciptaan Tuhan; (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsepsi dan keterampilan sebagai dasar melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Tujuan yang tercantum dalam KTSP sudah mengandung konsep-konsep yang dapat mengantisipasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara global. Namun pada kenyataannya di sekolah-sekolah masih banyak kendala, tuntutan karakteristik pendidikan IPA sebagaimana diamanatkan oleh KTSP belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Permasalahan pembelajaran IPA juga dikuatkan dengan hasil studi yang dilakukan oleh *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS), merupakan studi internasional yang dirancang untuk meneliti pengetahuan dan kemampuan matematika dan sains. Indonesia berpartisipasi pada studi TIMSS sejak tahun 1999. Namun baru tahun 2015 target populasinya kelas 4 SD/MI. Hasil survei TIMSS, pada 2015 Indonesia berada pada peringkat 45 dari 48 negara. Posisi Indonesia dengan rata-rata 397, relatif sangat rendah dibandingkan negara-negara Asia lain yang berpartisipasi dalam TIMSS seperti Hongkong yang menempati posisi ke-5 dengan rata-rata 563. Apalagi negara Singapura yang menempati posisi ke-1 dengan skor rata-rata 600. Hasil studi TIMSS di atas menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa Indonesia, khususnya dalam bidang sains masih tergolong rendah.

Penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia adalah masalah efektivitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Ini artinya bahwa siswa-siswa Indonesia baru mampu mengingat pengetahuan ilmiah berdasarkan fakta

sederhana atau benda konkret dan masih lemah dalam hal penggunaan fakta ilmiah, padahal seiring dengan perkembangan zaman, sains sangat diperlukan untuk berkomunikasi dan pengembangan teknologi.

Berdasarkan Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPA (Depdiknas, 2007) menyatakan hasil survei terhadap siswa SD kelas 1 sampai dengan kelas 6 didapatkan hasil bahwa siswa kelas 1-6, masih minim sekali diperkenalkan kerja ilmiah, sesuai dengan Standar Isi pendidikan IPA kerja ilmiah merupakan ciri penting pada mata pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya menekankan pada cara berpikir ilmiah dan kerja ilmiah. Akan tetapi, pada kenyataannya siswa-siswa SD/ MI masih kurang dalam berpikir ilmiah dan kerja ilmiah dan cenderung masih berorientasi pada penguasaan teori dan hafalan yang menyebabkan kemampuan belajar peserta didik menjadi terhambat. Dalam proses pembelajaran guru belum memperkenalkan kerja ilmiah kepada siswa, mengabaikan hak dan kebutuhan, pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan, dan mencerdaskan kurang optimal. Selain itu, banyak kita jumpai pengajaran masih bersifat *teacher centered* sehingga berdampak buruk pada hasil belajar siswa.

Susanto (2015:166), selama ini proses pembelajaran IPA di sekolah dasar masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan/strategi pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran.

Berdasarkan dengan temuan tersebut juga terjadi di SDN Gugus Melati Kabupaten Pati, ditemukan permasalahan antara lain proses pembelajaran IPA belum mencapai hasil yang optimal, hal tersebut terlihat dari hasil belajar IPA kelas IV yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selain itu guru kurang optimal dalam menggunakan model pembelajaran. Guru kelas IV SDN Gugus Melati Kabupaten Pati dalam melakukan proses pembelajaran masih menggunakan model berkelompok yang hanya menekankan pada pengetahuan kognitif siswa tetapi belum dapat menggali keterampilan dalam berpikir, dengan kata lain siswa hanya menerima konsep atau materi tanpa memberikan kontribusi ide dalam proses pembelajaran. Selain itu pada pelaksanaan pembelajaran dengan model berkelompok belum semua siswa memahami materi yang ditugaskan, sehingga hasilnya belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi ditiga sekolah dari Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah terkait dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini berdasarkan data dari siswa kelas IV SDN Wedarijaksa 01 yang terdiri dari 33 siswa terdapat 20 siswa yang hasil belajarnya berada di bawah KKM (60,6%) dengan KKM 65. Data hasil belajar siswa kelas IV SDN Suwaduk 02 menunjukkan bahwa 22 siswa dari 34 siswa nilainya masih berada di bawah KKM (64,7%) dengan KKM 68. Sebanyak 30 siswa kelas IV SDN Suwaduk 01, terdapat 16 siswa hasil belajar pada mata pelajaran IPA masih berada di bawah KKM (53,3%) dengan KKM 65. Menurut hasil pengamatan di SDN Wedarijaksa 01, SDN Suwaduk 02 dan SDN Suwaduk 01, teridentifikasi bahwa siswa kurang memiliki kesiapan untuk

menjawab pertanyaan dari guru dan siswa kurang termotivasi mengikuti kegiatan belajar mengajar dikarenakan cara mengajar guru yang menggunakan media buku ajar. Selama ini guru kurang melibatkan siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran. Salah satu penyebab ketidakaktifan siswa adalah guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk belajar. Siswa merasa bosan dan cenderung lebih pasif dalam pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa kurang mendapatkan penguatan maupun *reward* dari guru sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa merasa bahwa mereka kurang mendapat penghargaan dari guru.

Berdasarkan latar belakang permasalahan, perlu diatasi pemecahan masalah dengan menerapkan model pembelajaran inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti bersama guru kelas IV berdiskusi mengenai pembelajaran yang inovatif dan bisa memecahkan permasalahan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. 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 atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe pembelajaran, salah satunya yaitu tipe *make a match*. Menurut Lorna Curran dalam buku Model-model Pembelajaran (Huda, 2015:135). Salah satu keunggulan teknik *cooperative learning* tipe *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar

mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini cocok untuk semua mata pelajaran dan semua tingkatan peserta didik.

Shoimin (2014:98) ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Ciri ini tidak ditemukan dalam model yang selama ini diterapkan oleh guru yaitu model berkelompok yang dalam proses pembelajaran hanya berpusat pada guru. Pada model *make a match* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik. Karena dalam model *make a match* ada unsur permainan sehingga pembelajaran menyenangkan, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut, siswa yang pembelajarannya dengan model *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Tujuan yang dimaksud peneliti dalam memecahkan persoalan ini sejalan dengan pengertian filsafat pendidikan yang dikemukakan oleh Jalaluddin dan

Abdullah (2007:19) yang menjelaskan bahwa filsafat pendidikan didefinisikan sebagai kaidah filosofis dalam bidang pendidikan yang menggambarkan aspek-aspek pelaksanaan falsafah umum dan menitikberatkan pada pelaksanaan prinsip-prinsip dan kepercayaan yang menjadi dasar dari filsafat umum dalam upaya memecahkan persoalan-persoalan pendidikan secara praktis. Dengan demikian pemikiran yang bersifat filosofis setidaknya memiliki ciri-ciri yang jelas, antarlain, tertuju pada upaya untuk mengadakan pemeriksaan dan penemuan.

Beberapa penelitian yang mendukung adalah Penelitian yang dilakukan oleh Lalu Saparwadi pada tahun 2015 “Pengaruh *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa”. Tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pretest-posttest nonequivalent control group*, dengan menggunakan satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII MTsN Tahun Pelajaran 2014/2015. Sampel dalam penelitian ini adalah dipilih dua kelas, masing-masing satu kelas menjadi kelas kontrol sebanyak 30 siswa dan satu kelas menjadi kelas eksperimen sebanyak 30 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes untuk mengukur hasil belajar matematika siswa dan non-tes untuk mengetahui tingkat motivasi belajar matematika siswa. Data hasil penelitian dianalisis melalui statistik nonparametrik yaitu statistik *two-group MANOVA* dengan bantuan program SPSS16.0 *for windows*. Berdasarkan hasil analisis multivariat dengan *two-group MANOVA*, diperoleh bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan antara *cooperative learning* tipe *Make A Match* jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa terhadap matematika. Artinya terdapat pengaruh *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Daitin Tarigan pada tahun 2013 “Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal dan sebaliknya dengan menggunakan model *make a match* di kelas V SD Negeri 050687 Sawit Seberang T.A 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil pada siklus I Pertemuan I skor aktivitas guru adalah 82,14 dengan kriteria baik dan aktivitas belajar adalah aktif. Tindakan dilanjutkan sampai dengan siklus ke II. Pada pertemuan II siklus II skor aktivitas guru adalah 96,42 dengan kriteria sangat baik dan aktivitas belajar klasikal adalah sangat aktif. Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa tindakan penelitian berhasil karena nilai indikator aktivitas belajar siswa dan jumlah siswa yang dinyatakan aktif secara klasikal telah mencapai 80%. Dengan demikian maka penggunaan model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 050687 Sawit Seberang pada mata pelajaran Matematika materi mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan hasil observasi tentang permasalahan hasil belajar pada Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV di SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati, diperoleh beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya minat dan antusias siswa dalam mengikuti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
- 2) Siswa kurang memahami materi dalam mata pelajaran IPA
- 3) Siswa kurang mengembangkan keterampilan bertanya dan menyampaikan pendapat.
- 4) Guru dalam pengelolaan pembelajaran IPA hanya menggunakan model diskusi secara klasikal sehingga dalam pembelajaran masih berpusat pada guru dengan menggunakan model berkelompok dan belum maksimal menggunakan media dalam pembelajaran.
- 5) Belum maksimalnya guru dalam menggali kemampuan siswa untuk bertanya dan pembiasaan berfikir kreatif serta belum memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan pendapatnya secara individu dan kelompok dalam mengikuti pelajaran IPA.

1.3 PEMBATAAN MASALAH

Penelitian ini hanya memfokuskan pada mata pelajaran IPA materi perubahan lingkungan fisik dan pengaruhnya terhadap daratan. Peneliti ingin mengetahui keefektifan model pembelajaran *make a match* (berpasangan) sebagai kelas eksperimen dengan membandingkan model pembelajaran berkelompok

sebagai kelas kontrol terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN di Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti paparkan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Apakah model pembelajaran *make a Match* (berpasangan) lebih efektif daripada model berkelompok terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati?
- 2) Seberapa tingkat efektivitas *model make a match* (berpasangan) dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah.

- 1) Mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran *make a match* (berpasangan) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati.
- 2) Menguji tingkat efektivitas model *make a match* (berpasangan) dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, model *make a match* (berpasangan) dapat mengefektifkan pembelajaran IPA, sehingga hasil belajar IPA dapat meningkat. Efektivitas model *make a match* (berpasangan) dalam pembelajaran IPA menambah kajian tentang penelitian pembelajaran IPA, mengembangkan praktik pembelajaran pada mata pelajaran IPA dan sebagai bahan referensi atau pendukung penelitian selanjutnya tentang penerapan model *make a match* (berpasangan) dalam dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

Penerapan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan guru untuk memecahkan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran. Selain itu juga menambah wawasan dan pengalaman bagi guru tentang penggunaan model pembelajaran inovatif sehingga guru mampu menciptakan kegiatan belajar yang aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Dengan penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match*, siswa dapat mengalami pembelajaran yang bervariasi dan menantang sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan antusiasme belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penerapan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat memberikan manfaat bagi sekolah yaitu menjadi bahan evaluasi dalam mengembangkan proses pembelajaran yang efektif di sekolah, sebagai tolak ukur pengambilan kebijakan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat dicapai secara optimal, serta memberikan rekomendasi untuk kemajuan sekolah, seperti peningkatan kemampuan profesional guru sehingga mutu pendidikan dapat meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN PUSTAKA

Beberapa penelitian yang mendukung penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Soleha pada tahun 2016 “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gayau Sakti Tahun Pelajaran 2014/2015” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match*. Metode Penelitian ini Tindakan Kelas Reserach. Data yang dikumpulkan oleh lembar observasi, lembar tes formatif (hasil belajar siswa test). Itu hasil pelaksanaan studi model pembelajaran kooperatif *Make A Match* terbukti meningkatkan kinerja pembelajaran diikuti dengan meningkatkan hasil belajar siswa, siswa antusias untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa belajar siswa Persentase hasil-hasil 41,6% disiklus pertama yang 93,3% pada siklus kedua.

Penelitian yang dilakukan oleh Dedi Rohendi dkk pada tahun 2010 “Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi” Penelitian ini dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar

siswa kelas VII SMP yang mengikuti pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan *cooperative learning* tipe *make a match* (CLTMM) dibandingkan dengan pembelajaran biasa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan sampel penelitiannya adalah siswa kelas VII SMP Negeri 15 Bandung dengan desain kelompok kontrol pretest-posttest. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pretest, posttest dan lembar observasi. Berdasarkan eksperimen, penggunaan CLTMM meingkatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu siswa menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran CLTMM.

Penelitian yang dilakukan oleh Samsul Hadi pada tahun 2015 “Penggunaan Metode *Smart Game* & Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menyebutkan Nama dan Tugas Malaikat Allah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah. Penelitian ini merupakan PTK dengan 3 siklus dengan melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilakukan di SD Negeri Randusongo 2 Kec. Gerih Kab. Ngawi. Subyek penelitian ini sebanyak 18 siswa. Indikator keberhasilan 85% dengan KKM sebesar 65. Teknik pengumpulan data dengan observasi, teknik analisis data dengan rumus untuk mengetahui nilai rata-rata dan presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosesntase ketuntasan pada Pra Tindakan 11,1% atau 2 siswa, pada siklus I sebesar 50% atau 9, siklus II sebesar 50% atau 9 siswa dan pada siklus III sebesar 94,5% atau 17 siswa.

Peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus I ke siklus II tidak mengalami peningkatan, sedangkan peningkatan prestasi pada siklus II ke siklus III sebesar 44,5%. Untuk nilai rata-rata pra tindakan sebesar 39,28, siklus I 71, siklus II 74,28 dan untuk siklus III sebesar 89,56. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* telah berhasil.

Penelitian yang dilakukan oleh H. Jafri Haryadi dan Sri Wahyuni pada tahun 2015 “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa MAN Dolok Masihul Serdang Bedagai Tahun Pelajaran 2014/2015”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar fisika siswa MAN Dolok Masihul Tahun Pelajaran 2014/2015. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *two group design pre-test dan post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MAN Dook Masihul yang terdiri dari 4 kelas. Pengambilan sampel dilakukan cara *cluster random sampling* dengan jumlah sampel penelitian 2 kelas yaitu X4. Dari Analisa data diperoleh skor rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 6,83 dengan standar deviasi adalah 1,64 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 5,56 dan standar deviasi adalah 0,806. Setelah pembelajaran selesai diberi nilai rata-rata postes kelas eksperimen sebesar 8,96 dengan standar deviasi 3,3 dan kelas *control* sebesar 6,76 dan standar deviasi 2,9. Pada uji normalitas kelas eksperimen untuk *postes* diperoleh L Hitung < L Tabel = 0,1527 < 0,161 dan pada kelas kontrol = 0,1236 < 0,161 maka kedua kelas tersebut memiliki data berdistribusi normal. Pada uji homogenitas data posttest kedua sampel diperoleh F hitung < F table = 1,3 < 1,65 maka kedua sampel

berasal dari sampel yang homogen. Hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{table} = 2,97 > 1,671$ sehingga penelitiannya ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar fisika siswa MAN Dolok Masihul Tahun Pelajaran 2014/2015.

Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Happy Dwi Yunia Muntoha pada tahun 2013 “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma N 14 Semarang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa SMA N 14 Semarang pada materi kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi dalam belajar di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-1 SMA Negeri 14 Semarang tahun ajaran 2012/2013, prosedur penelitian ini merupakan siklus kegiatan yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan aktivitas siswa dan soal evaluasi test. Prosentase aktivitas siswa siklus I dengan model pembelajaran *make a match* sebesar 75% dan meningkat menjadi 92,5% pada siklus II. Nilai rata-rata evaluasi siswa mengalami peningkatan dari 78,3 pada siklus I meningkat menjadi 83,1 pada siklus II. Ketuntasan klasikal siswa pada siklus I sebesar 71, 88% meningkat menjadi 90,63% pada siklus II. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada kelas dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Winda Ramadianti pada tahun 2011. *“Improving Student’s Motivation to Learning Math by Cooperative Learning Technique Make A Match”*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi siswa untuk belajar matematika setelah aksi yang diberikan bentuk teknik pembelajaran kooperatif membuat pertandingan. Secara umum, tahap pelaksanaan pembelajaran diskusi tentang kelompok menggunakan lembar kerja, penjelasan hasil diskusi dengan siswa, kritik terhadap hasil diskusi, permainan mencari pasangan dan mengajukan pertanyaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Afriani dkk. pada tahun 2014. *“Teaching Vocabulary Through Make A Match Method At Junior High School”*. Dengan menggunakan Membuat model *make a match* dimengajar kosakata di kelas membuat siswa mudah untuk mengingat kosakata memiliki telah diajarkan. Ini akan membantu siswa untuk meningkatkan kosakata baru mereka dan memberitahu mereka bahwa pembelajaran kosakata tidak membosankan tapi menyenangkan dan menarik.

Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Irma Lely dan Johan Sinulingga pada tahun 2013. *“Improving Student’s Vocabulary Achievement In Witing Descriptive Text Through Make A Match Method”*. Penelitian ini berkaitan dengan prestasi kosakata siswa membaik dalam menulis teks deskriptif melalui metode *make a match*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode *make a match* bisa secara signifikan meningkatkan kemampuan kosakata siswa dalam menulis deskriptif teks. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam

dua siklus dalam enam pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa dari SMA Negeri 1 Pollung yang terdiri dari 34 siswa. Instrumen untuk pengumpulan data adalah uji menulis deskriptif, lembar observasi, kuesioner lembar, dan catatan buku harian. Teknik-teknik untuk analisis data yang digunakan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Ditemukan bahwa proses belajar-mengajar berjalan dengan baik. Siswa aktif, antusias dan tertarik pada menulis teks deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *make a match* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa dalam menulis teks deskriptif.

2.2 KAJIAN TEORI

Teori-teori yang dikaji meliputi teori-teori yang sesuai dengan variabel penelitian yaitu sebagai berikut: 1) teori tentang hakikat efektivitas; 2) teori belajar dan pembelajaran; 3) teori pembelajaran IPA; 4) teori model pembelajaran *make a match*; 5) teori model pembelajaran berkelompok; dan 6) teori hasil belajar.

2.2.1 Hakikat Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) efektif adalah tindakan yang membawa hasil atau berhasil guna (tentang usaha tindakan). Pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan.

Supardi (2013:164) menjelaskan bahwa efektivitas adalah usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan, rencana, dengan menggunakan data, sarana, maupun waktu yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Selanjutnya Hamdani (2011:194) menjelaskan bahwa efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan individu dalam mencapai sasaran atau tingkat pencapaian tujuan-tujuan. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Adapun aspek-aspek efektivitas belajar, yaitu: 1) peningkatan pengetahuan; 2) peningkatan keterampilan; 3) perubahan sikap; 4) perilaku; 5) kemampuan adaptasi; 6) peningkatan integrasi; 7) peningkatan partisipasi; 8) peningkatan interaksi kultural. Jadi, keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar.

Mengacu dari beberapa pengertian efektivitas yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dicapai, salah satunya yaitu dengan penerapan suatu strategi pembelajaran yang efektif. Selain itu, efektivitas tidak hanya dilihat dari segi kuantitatif namun dapat dilihat dari segi kualitatif. Misalnya meningkatnya hasil belajar tidak bisa digunakan untuk menentukan efektivitas, tetapi meningkatnya aktivitas siswa yang termasuk dalam segi kualitatif juga harus

diperhatikan. Oleh karena itu, aspek kuantitatif dan kualitatif merupakan indikator adanya efektivitas.

2.2.2 Hakikat Belajar

2.2.2.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi manusia. Oleh karena itu dengan menguasai prinsip-prinsip dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis (Anni, 2007:2).

Gagne (dalam Susanto 2015:1), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman belajar. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut, “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Belajar dilakukan manusia merupakan hasil dari pengalaman yang didapatkan melalui hal hal apa saja yang alaminya (Slameto, 2013:2).

Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggapnya properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut tidak seluruhnya salah sebab dikatakan Reber, belajar adalah *the process of acquiring* knowledge. Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan (Suprijono, 2012:3).

Menurut beberapa pengertian yang diuraikan, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar bukan sekadar mengingat dan menghafal saja, namun lebih luas yaitu mengalami. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan, sikap, dan keterampilan.

2.2.2.2 Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Burton dalam Hamalik (2015:31) ada 16 prinsip-prinsip belajar sebagai berikut: 1) proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampui (*undergoing*); 2) proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu; 3) pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid; 4) pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu; 5) proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan; 6) proses belajar dan hasil usaha belajar

secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid; 7) proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid; 8) proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan; 9) poses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur; 10) hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah; 11) proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan; 12) hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan; 13) hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya; 14) hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik; 15) hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda; 16) hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (adaptable), jadi tidak sederhana dan statis.

Menurut Slameto (2013:27) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip belajar sebagai berikut: berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar, sesuai hakikat belajar, sesuai materi/bahan yang harus dipelajari.

Beberapa prinsip belajar yang berasal dari teori dan penelitian tentang belajar masih relevan dengan beberapa prinsip lain yang dikembangkan oleh Gagne. Beberapa prinsip yang dimaksud yaitu: keterdekatan (*contiguity*),

pengulangan (*repetition*), dan penguatan (*reinforcement*). Gagne disamping mengakui pentingnya ketiga prinsip tersebut, dan ketiga prinsip itu dipandang sebagai kondisi eksternal yang mempengaruhi belajar, juga mengusulkan tiga prinsip lain yang menjadi kondisi internal yang harus ada pada diri pembelajar. Ketiga prinsip itu harus dimiliki oleh pembelajar sebelum melakukan kegiatan belajar baru. Ketiga prinsip itu adalah: (a) informasi faktual (*factual information*), (b) kemahiran intelektual (*intellectual skill*), dan (c) strategi (*strategy*). Ketiga prinsip itu merupakan kondisi internal yang harus dimiliki oleh pembelajar agar mampu melaksanakan kegiatan belajar secara optimal (Rifa'i, 2012:79).

2.2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Slameto (2013:54) menggolongkan faktor-faktor yang memengaruhi belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Adapun penjelasan setiap faktor sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi belajar meliputi faktor jasmaniah mencakup faktor kesehatan dan cacat tubuh, kemudian faktor psikologis mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan serta faktor kelelahan mencakup kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh dan kelelahan rohani terlihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan.

2) Faktor Eksternal

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar meliputi 3 faktor yaitu faktor keluarga yaitu cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan kemudian faktor sekolah yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, tugas rumah dan metode belajar serta faktor masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sesuai dengan faktor-faktor yang telah diuraikan, terdapat salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap siswa yaitu terkait metode mengajar. Pelaksanaan metode belajar tidak dapat terlepas dari model pembelajaran yang diterapkan di dalamnya, dikarenakan dapat berdampak pada efektivitas proses pembelajaran itu sendiri. Selain itu, dalam proses pembelajaran diharapkan seorang guru mampu membangkitkan motivasi belajar dalam diri peserta didik dengan mengetahui kondisi internalnya.

2.2.3 Hakikat Pembelajaran

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara terarah bagi siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan pada setiap jenjang sekolah dengan ruang lingkup yang berbeda dalam kegiatan pembelajarannya. Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara terarah bagi siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan pada setiap jenjang sekolah dengan

ruang lingkup yang berbeda dalam kegiatan pembelajarannya. Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan belajar. Setiap pembelajaran harus menghasilkan belajar, tetapi tidak semua proses belajar terjadi akibat dari pembelajaran. Di dalam pembelajaran, guru harus menarik perhatian peserta didik sehingga tercipta aktivitas belajar secara optimal dan memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan (*Briggs*) dalam Rifa'I dan Anni (2012:157).

Hamdani (2011:23) menjelaskan pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Pembelajaran berorientasi pada bagaimana peserta didik berperilaku, memberikan makna bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimulus dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi, dan selanjutnya dapat menyebabkan hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang.

Dari beberapa pengertian tentang pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa yang dilakukan secara terus menerus untuk mengembangkan sumber daya manusia yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri anak didik.

2.2.3.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Menurut Sugandi dalam Hamalik (2015:48) pembelajaran pada taraf organisasi mikro mencakup pembelajaran bidang studi tertentu dalam suatu pendidikan, tahunan, dan semesteran. Apabila pembelajaran tersebut ditinjau dari pendekatan sistem, dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen berikut: (1) tujuan, tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya itu berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam TPK semakin spesifik dan operasional; (2) subjek belajar, subjek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus obyek; (3) materi pelajaran, juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran; (4) strategi pembelajaran, strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran; (5) media pembelajaran, merupakan alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran; (6) penunjang, komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan semacamnya.

2.2.4 Hakikat IPA

Ilmu pengetahuan alam merupakan mata pelajaran yang sangat bermanfaat bagi siswa sekolah dasar, karena dalam pembelajarannya selain siswa diberikan pengetahuan dan konsep tentang IPA, siswa juga diberikan bekal untuk

menemukan sendiri secara ilmiah guna memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Hakikat IPA menurut Cain dan Evans (1993:4-6) meliputi produk, proses, sikap, dan teknologi.

1) IPA sebagai Produk

“You are probably most familiar with science as content or produk. This component includes the accepted facts, laws, principals, and theories of science.”

IPA sebagai produk menghasilkan produk ilmiah berupa fakta, konsep-konsep, prinsip, teori-reori dalam kehidupan sehari-hari. Produk IPA ini dimuat dalam buku ajar, buku teks, maupun artikel ilmiah dan jurnal. Contoh: Hukum Archimedes.

2) IPA sebagai Proses

“As an elementary science teacher, you must think of science not as a noun—a body of knowledge or facts to be memorized—but as verb—acting, doing, investigating; that is, science as a means to an end.”

IPA sebagai proses diartikan sebagai proses pemecahan masalah yang memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis melalui metode ilmiah. Jadi dapat dikatakan bahwa proses IPA adalah metode ilmiah.

Funk (1985) mengklasifikasikan keterampilan proses menjadi dua, yaitu keterampilan proses dasar dan keterampilan proses terintegrasi. Keterampilan proses dasar meliputi kegiatan yang berhubungan dengan observasi, klasifikasi, pengukuran, komunikasi, prediksi, inferensi. Sedangkan Keterampilan terintegrasi merupakan perpaduan dua kemampuan keterampilan proses dasar atau lebih.

Keterampilan terintegrasi terdiri atas: mengidentifikasi variabel, tabulasi, grafik, diskripsi hubungan variabel, perolehan dan proses data, analisis penyelidikan, hipotesis eksperimen. Contoh: dengan pengamatan tentang simulasi terjadinya abrasi siswa dapat mengetahui proses terjadinya abrasi.

3) IPA sebagai Pemupukan Sikap

“As a teacher, capitalize on children’s natural curiosity and promote an attitude of discovery. Focus on the students finding out for themselves how and why phenomena occur.”

IPA sebagai pemupukan sikap artinya bahwa IPA dapat memunculkan rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat dengan cara memupuk sikap ilmiah siswa. Sikap ilmiah berupa sikap ingin tahu yang dimiliki siswa, sikap yang selalu ingin mendapatkan jawaban yang benar dari objek yang diamati.

4) IPA sebagai Teknologi

“The focus emphasizes preparing our students for the world of tomorrow. The development of technology as relates to our daily lives has become a vital part of sciencing.”

IPA sebagai teknologi bertujuan mempersiapkan diri siswa dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin maju dikarnakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Produk IPA yang telah diuji kebenarannya dapat diterapkan dan dimanfaatkan oleh manusia untuk mempermudah kehidupannya secara langsung dalam bentuk teknologi. Contoh: setelah siswa memperoleh

pembelajaran mengenai abrasi maka siswa dapat mengetahui faktor terjadinya dan langkah yang tepat untuk mencegah abrasi.

Selanjutnya hakikat IPA menurut Carin and Sund (Wisudawati, 2013:24) mendefinisikan IPA sebagai “pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum, dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen”. Merujuk pada definisi Carin and Sund tersebut maka IPA memiliki empat unsur utama, yaitu:

- 1) Sikap: IPA meliputi rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab dan akibat;
- 2) Proses: proses pemecahan masalah pada IPA memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis melalui metode ilmiah;
- 3) Produk: IPA menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum;
- 4) Aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.4.1 Pengertian IPA

Cain dan Evans (1993:2) menjelaskan tentang hakikat sains. Dahulu, sains didekati sebagai suatu kumpulan ilmu pengetahuan atau fakta yang dihafal dan diulang-ulang sampai pada tes. Pada tahun 1960-an terjadi perkembangan dalam memandang sains. Sains tidak hanya dipandang sebagai produk atau isi, melainkan juga dipandang sebagai proses. Sains menjadi sesuatu yang lebih “hidup”.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang

terjadi di alam ini (Samatowa, 2010:3). Senada dengan Samatowa, Ahmad Susanto (2015:167) menyebutkan bahwa sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Selanjutnya Trianto (2014:136) mendefinisikan IPA sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka dan jujur.

Dari pendapat para ahli, dapat disimpulkan IPA merupakan ilmu yang berhubungan cara mencari tahu tentang alam dan segala isinya yang dikembangkan dan dibangun sendiri oleh siswa sehingga IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan berupa konsep, fakta, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia melalui metode ilmiah berupa observasi dan eksperimen.

2.2.4.2 Pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran IPA digambarkan sebagai suatu sistem terdiri atas komponen masukan pembelajaran, proses pembelajaran, dan keluaran pembelajaran. Wisudawati dan Sulistyowati (2015:26) mendefinisikan pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Marjono (dalam Susanto, 2015:167) mengatakan untuk jenjang sekolah dasar hal yang harus diutamakan adalah bagaimana mengembangkan rasa ingin tahu dan daya berpikir kritis mereka terhadap suatu masalah. Guru yang mengajar IPA disekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA, sehingga dalam pembelajaran IPA guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran. Siswa yang melakukan pembelajaran juga tidak mendapat kesulitan dalam memahami konsep sains. Pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menumbuhkan sikap ilmiah seperti seorang ilmuwan, seperti sikap ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa, dan objektif terhadap fakta (Susanto, 2015:168).

Adapun ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/ MI yang disebutkan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:162) meliputi aspek-aspek: (1) makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan; (2) benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas; (3) energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana; dan (4) bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Dengan demikian pembelajaran IPA di sekolah dasar, dapat menggali perasaan keingintahuan siswa sebagai titik awal dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan penyelidikan atau percobaan. Kegiatan-kegiatan ini dilakukan untuk menemukan dan menanamkan pemahaman konsep-konsep baru dan mengaplikasikannya untuk memecahkan masalah-masalah yang ditemui oleh

siswa SD dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini penting untuk dilaksanakan karena langkah awal untuk menghasilkan generasi yang melek IPA adalah dengan melibatkan siswa SD secara aktif ke dalam kegiatan IPA.

2.2.4.3 Tujuan Pembelajaran IPA di SD

Adapun tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP, 2006), dimaksudkan untuk: 1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya; 2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; 3) mengembangkan rasa ingin tahu. Sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; 4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; 5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; 6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; dan 7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

2.2.5 Model Pembelajaran

Kardi dan Nur (dalam Trianto, 2014:54) menyebutkan bahwa istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah rasional teoritis logis

yang disusun oleh para pencipta atau para pengembangnya, landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai), tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

2.2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

Arends (dalam Trianto, 2014:51) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Secara lebih konkret, dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran (Fathurrohman, 2015:29).

Berdasarkan beberapa definisi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis yang digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan

pembelajaran. Dalam pemilihan model pembelajaran harus sesuai materi yang akan diajarkan dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran.

2.2.5.2 Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut. Istilah pembelajaran mempunyai arti yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain : 1) rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; 2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); 3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; 4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Kardi dan Nur (dalam Shoimin: 2014).

2.2.5.3 Model Pembelajaran *Make A Match*

Model *make a match* yaitu suatu model pembelajaran dimana setiap siswa mencari pasangannya dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah diberikan kepada setiap siswa. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yaitu *Make A Match*. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Lorna Curran (dalam Huda, 2014:251), strategi *make a match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain, 1) pendalaman materi; 2) penggalian materi; 3) *edutainment*. Tata laksananya

cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini. Beberapa persiapannya antara lain:

- a) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari kemudian menuliskan pada kartu-kartu pertanyaan.
- b) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu-kartu jawaban.
- c) Membuat aturan yang berisi tentang penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal.
- d) Menyiapkan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

Sintak strategi *make a match* dapat dilihat pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- a) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- b) Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- c) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- d) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- e) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya dikelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing,

guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.

- f) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- g) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- h) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- i) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Kelebihan dari model *make a match* adalah a) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; b) model ini menyenangkan karena ada unsur permainan; c) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari; d) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; e) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan f) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kekurangan dari model *make a match* adalah a) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; b) Pada awal-awal penerapan model, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; dan c) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik maka akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.

2.2.5.4 Model Pembelajaran Berkelompok

Salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran berkelompok. Menurut Djamarah (2014:55), model berkelompok memang suatu waktu perlu dilakukan dan perlu digunakan untuk membina dan mengembangkan sikap sosial anak didik.

Secara umum, ciri-ciri pembelajaran berkelompok adalah.

- a. Siswa adalah penerima informasi secara pasif, dimana siswa menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsinya sebagai badan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki sesuai dengan standar.
- b. Belajar secara individual
- c. Model pembelajaran belum kooperatif
- d. Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
- e. Perilaku dibangun atas kebiasaan
- f. Kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final
- g. Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran
- h. Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik
- i. Interaksi di antara siswa kurang
- j. Guru sering bertindak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.

2.2.6 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Gagne (dalam Suprijono, 2012:5) menyatakan hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar yaitu pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Menurut Gagne hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap (Hamdani, 2011:68).

Sedangkan menurut Bloom (dalam Suprijono, 2012:6-7), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Penyataan yang telah dijabarkan di atas dapat memberikan kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah melakukan proses pembelajaran pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat memperlihatkan tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

2.2.7 Efektivitas Model *Make A Match* pada Pembelajaran IPA

Roger, dkk. dalam Huda (2015:29) menyatakan bahwa *cooperative learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information between learners in group in which each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increase the learning of others* (Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran

harus didasarkan pada perubahan informasi secara social diantara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajaran bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain). Dengan demikian maka model kooperatif digunakan oleh penulis sebagai model dalam pelajaran IPA agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan bekerja sama dengan teman satu kelas.

Model kooperatif tipe *make a match* ini dapat digunakan pada siswa kelas IV SDN Wedarijaksa 01 pada pembelajaran IPA dengan materi Perubahan Lingkungan Fisik dan Pengaruhnya Terhadap Daratan. Sebab dalam pembelajaran belum digunakan model pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional saja sehingga tidak ada daya tarik bagi siswa untuk berkonsentrasi pada pelajaran. Kebiasaan guru bertindak sebagai pemberi informasi mengembangkan budaya belajar yang menerima dengan pengembangan berpikir pada tingkat hafalan. Peserta didik masih kuat kedudukannya sebagai murid yang memusatkan perhatiannya pada bahan yang disajikan guru. Materi yang disampaikan oleh guru belum mengacu pada pembelajaran yang inovatif, selain itu guru kurang komunikatif ketika dalam mengajar untuk meningkatkan keaktifan siswa, lingkungan belajar kurang kondusif dan kurang tertata rapi, serta kurang pemberian motivasi pada anak. Motivasi bisa diberikan melalui hal-hal kecil misalnya saja pemberian *reward* atau *punishment* dari guru yang mengajar. Hal tersebut mengakibatkan respon siswa masih rendah, tidak aktif, kreatif, dan berpikir kritis, dengan kata lain motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA rendah.

Berdasarkan uraian tersebut maka model kooperatif tipe *make a match* tepat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran IPA. Dalam model tersebut siswa akan belajar bekerja sama secara kelompok dan merupakan suatu model pembelajaran melalui permainan untuk mencari pasangan kartu, sehingga suasana didalam kelas akan sedikit riuh tetapi, model tersebut akan sangat menyenangkan. Di dalam kelas akan tercipta suasana pembelajaran yang efektif sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran karena siswa tidak lagi memusatkan perhatiannya pada bahan yang disajikan guru tetapi, mereka dapat bekerja secara kooperatif. Dalam sintak model *make a match* diatas dijelaskan bahwa, setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi *point*. Dalam hal ini *reward* sangat penting diberikan agar memotivasi siswa sehingga mereka terpacu untuk menjadi yang terbaik. Maka, model tersebut sangat tepat digunakan karena dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA materi Perubahan Lingkungan Fisik dan Pengaruhnya Terhadap Daratan.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Permasalahan yang terkait dengan rendahnya hasil belajar siswa adalah (1) guru cenderung menggunakan model berkelompok, (2) peserta diskusi akan mendapat informasi yang terbatas, (3) guru dalam proses pembelajaran hanya mengejar ketuntasan materi dan kurikulum. Dalam mengajar guru akan berorientasi pada bagaimana materi atau kurikulum habis disajikan di kelas tanpa memandang siswa mampu atau tidak menguasai materi yang telah diajarkannya,

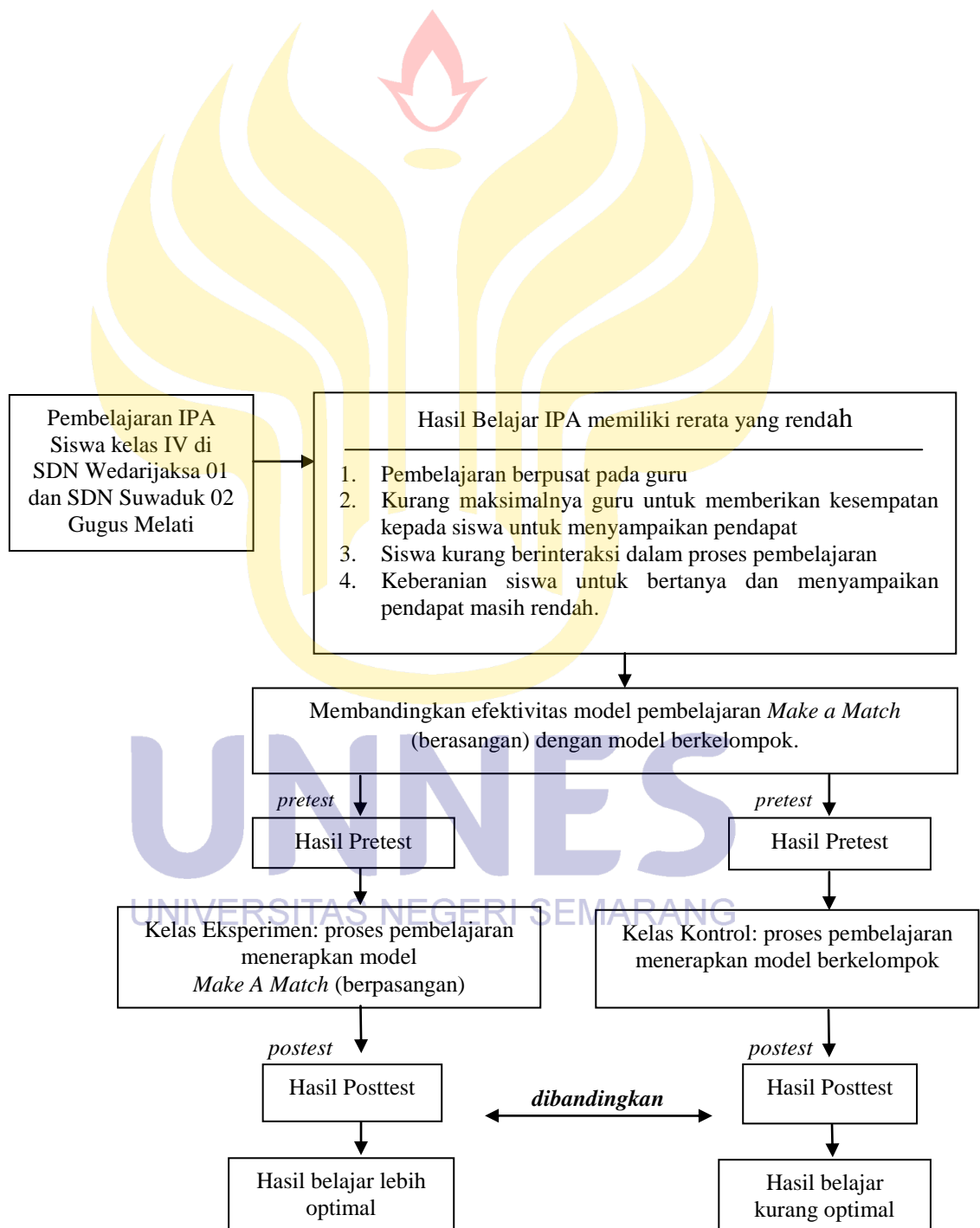
(4) dalam menyelesaikan masalah guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa yang pasif untuk menyampaikan pendapat atau gagasannya. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, harus selalu dikemukakan untuk tujuan pendidikan peningkatan kualitas pendidikan bangsa.

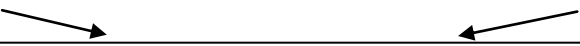
Guru harus sadar dengan tanggung jawab yang diemban, sehingga mereka harus kreatif memilih bentuk pengelolaan kelas yang berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru telah berusaha menerapkan model atau model pembelajaran lainnya selain model berkelompok dalam pembelajaran, namun usaha yang dilakukan guru kurang maksimal. Situasi yang demikian berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa seperti yang terjadi pada anak kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya rata-rata hasil belajar, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah untuk mata pelajaran IPA. Permasalahan ini disebabkan karena mata pelajaran IPA masih dianggap kurang menarik bagi sebagian besar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan adanya perubahan-perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu perlu dirancang suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas berpikir siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri dan berinteraksi satu sama lain baik itu siswa dengan siswa, maupun siswa dengan guru, serta dapat mengkomunikasikan gagasan-gagasan berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Salah satu pembelajaran kooperatif yang dipilih sebagai salah satu alternatif solusi adalah pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari

pasangan). Pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk bekerja dalam suatu tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk tujuan bersama.

Model kooperatif merupakan model pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensinya dengan menekankan kerjasama antar siswa. Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah adanya permainan “mencari pasangan”. Permainan “mencari pasangan” menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban soal dari kartu lain. Siswa mencoba menemukan jawaban dari soal dalam kartunya yang terdapat pada kartu yang dipegang siswa lain. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tepat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena pada model pembelajaran ini siswa memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain, suasana belajar di kelas dapat diciptakan sebagai suasana permainan, ada kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pelajaran, sehingga siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan.





Kondisi Akhir

1. Model pembelajaran *Make A Match* (berpasangan) lebih efektif dibandingkan dengan model berkelompok.
2. Hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran *Make A Match* (berpasangan) lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model berkelompok.



Bagan 2.1: Pola Kerangka Berpikir

2.4 HIPOTESIS

Berdasarkan uraian kajian teori, kajian empiris, dan kerangka berpikir diatas, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut.

Ho : Model *make a match* tidak efektif daripada model berkelompok pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati.

Ha : Model *make a match* efektif daripada model berkelompok pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Gugus Melati Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model *Make a Match* pada kelas eksperimen efektif terhadap hasil belajar IPA. Model *Make A match* (mencari pasangan) pada kelas eksperimen dinilai lebih efektif dari pada metode Konvensional pada kelas kontrol. Hal tersebut didukung dengan analisis uji *t* data akhir. Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 3,7673$ pada $dk = (33 + 34 - 2) = 65$ dan $\alpha = 5 \%$, diperoleh $t_{tabel} = 1,9971$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima, artinya hasil tes belajar IPA kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil tes belajar IPA kelas kontrol, dengan kata lain model pembelajaran *Make A match* (mencari pasangan) pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan metode Konvensional pada kelas kontrol. Hasil lain ditunjukkan pada rata-rata klasikal hasil *pretest* pada kelas eksperimen 62,06 dan rata-rata kalasikal kelas kontrol 61,18. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kedua kelas tidak ada perbedaan yang signifikan. Sedangkan rata-rata klasikal hasil *posttest* pada kelas eksperimen 79,64 dan kelas kontrol 69,76. Hal tersebut terlihat adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan.

Besar efektifitas model pembelajaran *make a match* termasuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut didukung dengan hasil pehitungan gain yang

menunjukkan bahwa hasil signifikan keefektifan model *make a match* adalah 0,863.

5.2 SARAN

Peneliti memberikan saran untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*. Berdasarkan temuan data penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

- 1) Siswa hendaknya memahami langkah-langkah model pembelajaran *make a match* terlebih dahulu siswa. Siswa juga harus berpartisipasi aktif selama mengikuti pembelajaran. Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga mereka sangat antusias untuk mengikuti setiap kegiatan. Oleh karena itu diharapkan siswa dapat lebih memahami dan mengikuti petunjuk serta arahan dari guru sehingga guru tidak perlu memberikan banyak teguran kepada siswa dan pembelajaran berjalan berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.
- 2) Sebelum menerapkan model *make a match*, guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan baik, terutama hal-hal yang berkaitan dengan model *make a match* seperti: pembagian kelompok, dan menstimulus siswa untuk member tanggapan demi terwujudnya tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 3) Guru dapat mengkolaborasikan model *make a match* dengan model pembelajaran yang mendukung, seperti: presentasi, diskusi, tanya jawab,

dan lainnya. Sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa. Dengan demikian, pembelajaran dengan model *Make A Match* menjadi lebih menarik bagi siswa.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani. 2014. *Teaching Vocabulary Through Make A Match Method At Junior High School*. Volume 3 Nomor 5.
- Anni, Catarina. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- BSNP. 2013. *Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: Depdikbud
- _____. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2007. TIMSS (Trends Internasional in Mathematics and Science Study)
- _____. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum
- Cain, Sandra E. And Jack M. Evans. 1993. *Sciencing*. Columbus: Merrill Publishing Company
- Daitin Tarigan. 2014. *Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang*. Jurusan Matematika FMIPA UNNES. Volume 5 Nomor 1 Bulan Juni.
- Dedi Rohendi, dkk. 2010. *Penerapan Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Volume 3 ISSN 1979-9462.
- Djamarah Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta

- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Happy Dwi Yunia Muntoha. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 14 Semarang. Volume 2 ISSN 2252-6544*.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irma Lely dan Johan Sinulingga. 2013. *Improving Student's Vocabulary Achievement In Writing Descriptive Text Through Make A Match Method. Volume 2 Nomor 4*
- Jafri Haryadi dan Sri Wahyuni. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa MAN Masihul Serdang Bedagai Tahun Pelajaran 2014-2015. Volume 1 ISSN 2461-1247*.
- Jalaluddin dan Abdullah Idi. 2007. *Filsafat Pendidikan*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.
- Lalu saporwadi. 2015. *Pengaruh Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. Volume 8 ISSN 2085-5893*
- Rifa'I Achmad dan Catharina Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Samatowa, Usaman. 2010. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Samsul Hadi. 2015. *Penggunaan Metode Smart Game dan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menyebutkan Nama dan Tugas Malaikat Allah. Volume 2 ISSN 2406-9787*
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soleha. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negri 2 Gayu Sakti Tahun Pelajaran 2014-2015*. Volume 5 ISSN 2442-5419.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung. Tarsito
- Sundayana, Rostina. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, 2013. *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutrisno, Leo, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Depdiknas: ISBN
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winda Ramadiyanti. 2011. *Improving Student's Motivation To Learning Math By Cooperative Learning Tehnique Make A Match*. ISBN 978-979-16353-7-0
- Wisudawati, Asih Widi dan Eka Sulistyowati. 2015. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.