



**KEEFKTIFAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN  
*FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS  
SISWA KELAS IV SDN GUGUS DEWI SARTIKA  
KABUPATEN BLORA**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan**

**Oleh:**

**Tria Setyorini**

**1401415036**

**JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Make A Match* berbantuan *Flash Card* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora”

karya,

nama : Tria Setyorini

NIM : 1401415036

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dra. Isa Ansori, M.Pd

NIP. 19600820 198703 1 003

Semarang, ...<sup>25</sup>.....April 2019

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Sumilah".

Dra. Sumilah, M.Pd

NIP. 19571323 198111 2 001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Make A Match* berbantuan *Flash Card* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora” karya,

nama : Tria Setyorini

NIM : 1401415036

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)


telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, tanggal 13 Mei 2019.

Semarang, 14 Mei 2019

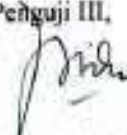
### Panitia Ujian



Sekretaris,  
  
Farid Ahmadi, S.Kom., M. Kom., Ph.D.  
NIP 19770126200821003

Penguji I,  
  
Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd.  
NIP 195605121982031003

Penguji II,  
  
Drs. Susilo, M.Pd.  
NIP 195412061982031004

Penguji III,  
  
Dra. Sumilah, M.Pd.  
NIP 195703231981112001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Tria Setyorini

NIM : 1401415036

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Keefektifan Model *Make A Match* berbantuan *Flash Card* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, <sup>25</sup> April 2017

Penulis



Tria Setyorini

NIM. 1401415036

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. “Dengan Ilmu Kita Menuju Kemuliaan” (Ki Hajar Dewantara)
2. “Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap” (QS. Al-Insirah: 6-8)

### **PERSEMBAHAN**

*Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:*

*Bapak ibu yang saya cintai (Bapak Tarsid dan Ibu Rukmini) yang selalu memberikan motivasi, dukungan, semangat, dan doa terindahannya;*

*Almamater tercinta (Jurusan PGSD FIP Universitas Negeri Semarang).*

## ABSTRAK

**Setyorini, Tria. 2019.** *Keefektifan Model Make A Match berbantuan Flash Card terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora.* Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Sumilah, M.Pd. 401 halaman.

Hasil prapenelitian yang dilakukan di kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi diperoleh informasi bahwa hasil belajar IPS belum optimal dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif dan model pembelajaran inovatif yang diterapkan tidak dilaksanakan secara maksimal. Tujuan penelitian ini yaitu menguji keefektifan model *Make A Match* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar IPS materi Keberagaman di Indonesia.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* atau eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas IV SDN 01 Gadu sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SDN 02 Gadu sebagai kelas kontrol dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Tes hasil belajar yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* yang berbentuk pilihan ganda. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis dan uji *n-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *flash card* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi Keberagaman di Indonesia. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 2,895 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,030,  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,895 > 2,030$ ) yang berarti model *Make A Match* berbantuan *flash card* lebih efektif terhadap hasil belajar IPS materi Keberagaman di Indonesia. Hasil uji *n-gain* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, nilai *n-gain* pada kelas eksperimen adalah 0,489 tergolong kriteria sedang dan nilai *n-gain* pada kelas kontrol adalah 0,26 tergolong kriteria rendah.

Simpulan hasil penelitian ini adalah model *Make A Match* berbantuan *flash card* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi Keberagaman di Indonesia pada siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora. Saran hendaknya siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru hendaknya mempersiapkan rancangan pembelajaran dengan baik sebelum melaksanakan pembelajaran guna mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

**Kata Kunci:** hasil belajar; IPS; keefektifan; *make a match*

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Make A Match* berbantuan *Flash Card* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rochman, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan dukungan untuk menuntut pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan dukungan untuk menuntut pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Dra. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang; yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta memberikan izin untuk melakukan penelitian skripsi.
4. Dra. Sumilah, M.Pd., Dosen Pembimbing; yang telah membimbing dan memberi masukan dalam penyelesaian skripsi.
5. Drs. Zaenal Abidin, M.Pd., Dosen Penguji I; yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan ujian skripsi.
6. Drs. Susilo, M.Pd, Dosen Penguji II; yang telah memberiikan kesempatan untuk melakukan ujian skripsi.
7. Dra. Sumilah, M.Pd., Dosen Penguji III; yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan ujian skripsi.

Semoga semua pihak yang membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan berkah dan pahala dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, .....<sup>10</sup> Mei 2019

Peneliti



Tria Setyowini

NIM. 1401415036



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Batasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	10
1.5 Tujuan Penelitian .....	10
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	10
1.6.2 Manfaat Praktis .....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	13
2.1 Kajian Teoritis .....	13
2.1.1 Hakikat Belajar .....	13
2.1.2 Hakikat pembelajaran.....	18

2.1.3 Model Pembelajaran.....	22
2.1.5 Media Pembelajaran.....	33
2.1.6 Hakikat <i>Flash Card</i> .....	39
2.1.7 Hakikat Hasil Belajar .....	42
2.1.8 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial .....	43
2.1.9 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian .....	50
2.2 Kajian Empiris .....	52
2.3. Kerangka Berpikir.....	67
2.4 Hipotesis.....	70
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>71</b>
3.1 Jenis dan Desain Penelitian .....	71
3.1.1 Jenis Penelitian.....	71
3.1.2 Desain Penelitian.....	71
3.2 Prosedur penelitian.....	72
3.3 Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian .....	74
3.3.1 Subjek Penelitian.....	74
3.3.2 Lokasi Penelitian.....	75
3.3.3 Waktu Penelitian .....	75
3.4 Populasi dan Sampel .....	75
3.4.1 Populasi .....	75
3.4.2 Sampel .....	76
3.5 Variabel Penelitian .....	77
3.5.1 Variabel Bebas ( <i>Independent</i> ) .....	78
3.5.2 Variabel Terikat ( <i>Dependent</i> ) .....	78
3.5.3 Variabel Kontrol .....	78

3.6 Definisi Operasional.....	79
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	80
3.7.1 Teknik Pengumpulan Data .....	80
3.7.2 Instrumen Penelitian.....	82
3.8. Analisis Data.....	90
3.8.1 Analisis Data Pra Penelitian .....	90
3.8.2 Analisis Data Awal .....	92
3.8.2.3 Uji Kesamaan Rata-Rata .....	95
3.8.3 Analisis Data Akhir .....	96
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>103</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	103
4.1.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa .....	103
4.1.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	107
4.1.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	109
4.1.4 Uji Kesamaan Rata-Rata Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	110
4.1.5 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	111
4.1.6 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	113
4.1.7 Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	114
4.1.8 Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	116
4.1.10 Deskripsi Proses Pembelajaran .....	118
4.2 Pembahasan .....	122
4.2.1 Pemaknaan Temuan .....	122
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian.....	135
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>140</b>
5.1 Simpulan.....	140

5.2 Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....	143
LAMPIRAN .....	150

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika .....	6
Tabel 3.1 Daftar SD Gugus Dewi Sartika .....	76
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	79
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba .....	84
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba.....	85
Tabel 3.5 Klasifikasi Daya Pembeda .....	86
Tabel 3.6 Hasil Uji Daya Beda Instrumen Uji Coba .....	87
Tabel 3.7 Klasifikasi Indeks Kesukaran .....	88
Tabel 3.8 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba.....	88
Tabel 3.9 Instrumen Soal Penelitian .....	89
Tabel 3.10 Hasil Uji Normalitas Data Populasi .....	91
Tabel 3.11 Hasil Uji Homogenitas Data Populasi .....	92
Tabel 3.12 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	93
Tabel 3.13 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	94
Tabel 3.14 Uji Kesamaan Rata-Rata Data <i>Pretest</i> .....	96
Tabel 3.15 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	98
Tabel 3.16 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	99
Tabel 3.17 Hasil Uji <i>Independent Simple T-Test</i> .....	100
Tabel 3.18 Kriteria Skor Gain .....	101
Tabel 3.19 Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	102
Tabel 4.1 Hasil Analisis Deskriptif Data <i>Pretest</i> (Tes Awal) .....	104
Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif Data Tes Akhir ( <i>Posttest</i> ) .....	106
Tabel 4.3 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	108

Tabel 4.4 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	109
Tabel 4.5 Uji Kesamaan Rata-Rata Data <i>Pretest</i> .....	111
Tabel 4.6 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	112
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	114
Tabel 4.8 Uji <i>Independent Simple T Test</i> Data <i>Posttest</i> Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	115
Tabel 4.9 Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	117

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	69
Gambar 3.1 Desain Penelitian .....	71
Gambar 3.2 Alur Pelaksanaan Penelitian .....	73

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 1.1 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN di Gugus Dewi Sartika .....	7
Diagram 4.1 Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	105
Diagram 4.2 Rata-Rata Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	107
Diagram 4.3 Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar IPS Materi Keberagaman di Indonesia Siswa Kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika.....	116



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 DAFTAR NILAI UAS SDN Gugus Dewi Sartika .....	149
Lampiran 2 Uji Normalitas Nilai UAS SDN Gugus Dewi Sartika .....	151
Lampiran 3 Uji Homogenitas Nilai UAS SDN Gugus Dewi Sartika .....	153
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	154
Lampiran 5 Silabus dan RPP Kelas Eksperimen.....	156
Lampiran 6 Silabus dan RPP Kelas Kontrol .....	233
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Soal Uji Coba .....	312
Lampiran 8 Soal Tes Uji Coba .....	318
Lampiran 9 Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	333
Lampiran 10 Pedoman Penskoran Soal Uji Coba .....	334
Lampiran 11 Daftar Hasil Tes Uji Coba .....	335
Lampiran 12 Skor Tertinggi Tes Uji Coba.....	337
Lampiran 13 Skor Terendah Tes Uji Coba .....	338
Lampiran 14 Analisis Uji Validitas, Reabilitas, Taraf Kesukaran, Dan Daya Pembeda Soal Uji Coba .....	339
Lampiran 15 Analisis Hasil Uji Taraf Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Uji	356
Lampiran 16 Rekap Soal Uji Coba.....	359
Lampiran 17 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	362
Lampiran 18 Kunci Jawaban dan Penskoran Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	372
Lampiran 19 Daftar Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	374
Lampiran 20 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen .....	375
Lampiran 21 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen .....	377
Lampiran 22 Daftar Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	379
Lampiran 23 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol .....	380

Lampiran 24 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol .....	382
Lampiran 25 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	384
Lampiran 26 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	386
Lampiran 27 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol ....	386
Lampiran 28 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol ...	389
Lampiran 29 Uji <i>Independent Simple T-Test</i> Data <i>Pretest</i> .....	388
Lampiran 30 Uji <i>Independent Simple T-Test</i> Data <i>Posttest</i> .....	390
Lampiran 31 Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	395
Lampiran 32 Validitas Instrumen Penelitian .....	398
Lampiran 33 Surat Keterangan Penelitian .....	398
Lampiran 34 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	401
Lampiran 35 Dokumentasi .....	403

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting untuk meningkatkan kecerdasan bangsa. Suatu bangsa dapat dikatakan sebagai bangsa yang maju apabila kualitas pendidikan bangsa tersebut maju pula. Sesuai dengan salah satu tujuan negara Indonesia yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke 4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka pelaksanaan pendidikan dalam suatu negara harus berdasarkan acuan yang telah ditetapkan. Sebagaimana acuan pendidikan di Indonesia yang tercantum dalam Standar Nasional Pendidikan.

Standar Nasional Pendidikan berisi kriteria minimal tentang komponen pendidikan. Salah satu komponen yang ditetapkan yaitu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 menjelaskan bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan secara aktif, kreatif, inovatif, dan menantang guna mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai dengan bakat dan minat demi mewujudkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas.

Dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas maka dibutuhkan kurikulum sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kurikulum merupakan seperangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang di dalamnya memuat rancangan pembelajaran yang akan diberikan pada peserta didik.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini. Pelaksanaan kurikulum 2013 mengacu pada permendikbud Nomor 21, 22, 23, 24 tahun 2016.

Dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016, tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa pada Kurikulum 2013 terdapat 8 muatan pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sedangkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, menjelaskan bahwa karakteristik pembelajaran pada setiap satuan pendidikan berhubungan erat pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi. Berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan, tujuan dalam kegiatan pembelajaran mencakup 3 ranah pengembangan, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Ketiga ranah tersebut saling berkaitan dan tidak dapat terpisahkan. Sehingga melalui pendidikan diharapkan dapat membentuk individu yang memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari pada jenjang pendidikan dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempelajari tentang kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dalam berbagai dimensi. Pada tingkat sekolah dasar (SD) mata pelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan membentuk individu menjadi warga negara yang baik, memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap sosial yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat (Permendiknas, 2006:8).

Pembelajaran IPS di SD harus memperhatikan karakteristik peserta didik. Piaget berpendapat bahwa anak usia sekolah dasar (7-11 tahun) termasuk dalam tahap perkembangan kongkrit. Sedangkan, materi IPS penuh dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Konsep-Konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang ada dalam mata pelajaran IPS harus dibelajarkan pada siswa SD (Gunawan, 2016:82).

Secara umum tujuan pendidikan IPS pada tingkat SD adalah untuk membekali siswa dalam bidang pengetahuan sosial. Adapun tujuan secara khusus tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut: (1) membekali individu dengan nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat sekitar yang dapat digunakan untuk meningkatkan rasa kepedulian terhadap masyarakat; (2) mampu menyelesaikan permasalahan sosial di masyarakat melalui penerapan dan pemahaman terhadap metode serta konsep dasar dari IPS; (3) menerapkan model dan proses berpikir kritis dalam merumuskan suatu kebijakan untuk menyelesaikan isu sosial yang tumbuh di masyarakat; (4) meningkatkan rasa kepedulian terhadap permasalahan yang berkembang di masyarakat, serta mampu menganalisis dan menentukan jalan keluar dalam menyelesaikan permasalahan tersebut; (5) mengembangkan bakat dan kemampuan yang dimiliki individu agar dapat memberikan kontribusi yang positif dalam kehidupan masyarakat (Susanto, 2016: 31).

Dengan tujuan tersebut diharapkan siswa dapat memiliki kemampuan untuk beradaptasi, bersosialisasi, dan memberikan pengaruh positif dalam lingkungan masyarakat. Namun dalam kenyataannya pelaksanaan pembelajaran IPS masih dijumpai banyak permasalahan, hal ini dikarenakan cakupan materi IPS sangat luas dan bersifat abstrak. Sehingga seringkali muncul permasalahan bahwa siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut diharapkan guru dapat menguasai materi dengan baik dan mempunyai strategi pembelajaran yang tepat untuk dapat mengaktifkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana siswa dituntut untuk dapat menemukan pasangan dari kartu permasalahan yang dimiliki. Model ini sangat sesuai dengan karakteristik anak yang gemar bermain. Dengan menerapkan model *make a match* dapat menjadikan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Model ini memiliki kelebihan yaitu siswa dilatih untuk dapat berpikir cepat dan tepat melalui permainan dengan waktu terbatas, selain itu siswa akan dilatih untuk memiliki sikap berani mengemukakan pendapat dan menumbuhkan sikap kerjasama antar peserta didik. (Shoimin, 2014:98). Tujuan model *make a match* menurut Huda (2014:251) adalah untuk memperdalam dan menggali materi yang telah dipelajari melalui kegiatan belajar sambil bermain.

Model pembelajaran *make a match* akan lebih optimal apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2017:2) penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah pemahaman materi yang dipelajari, menumbuhkan motivasi belajar, serta mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat mendukung model *make a match* dalam pembelajaran salah satunya adalah *flash card*. Menurut Indriana dalam Iswari (2017:121) bahwa *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran 25 X 30 cm, yang memiliki 2 sisi (bagian depan dan belakang). Bagian depan *flash card* berisi gambar atau foto yang berkaitan dengan materi yang dipelajari, sedangkan pada bagian belakang *flash card* berisi penjelasan singkat dari gambar yang ditampilkan.

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada pra penelitian di Gugus Dewi Sartika, masih dijumpai beberapa masalah dalam proses pembelajaran IPS di kelas IV. Permasalahan tersebut antara lain: motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah, dan siswa masih menganggap bahwa materi dalam pembelajaran IPS sangat luas, padat serta sulit untuk dipahami. Keterampilan siswa dalam berbicara dan mengemukakan pendapat masih kurang. Selain itu guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif secara maksimal sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan aktivitas siswa yang sering gaduh dan asyik bermain sendiri ketika pembelajaran berlangsung. Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif untuk menarik

perhatian siswa agar siswa lebih memahami materi yang diberikan dan guru hanya menggunakan sumber belajar yang berasal dari buku guru dan siswa.

Permasalahan yang diperoleh peneliti dalam prapenelitian didukung dengan data hasil belajar siswa kelas IV di Gugus Dewi Sartika. Dari jumlah siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kecamatan Sambong Kabupaten Blora sebanyak 131 siswa, 73 siswa (56%) nilainya masih di bawah KKM dan sisanya 58 siswa (44%) sudah di atas KKM. Djamarah (2014: 108) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat dinyatakan berhasil apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dapat mencapai taraf keberhasilan minimal atau mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan, apabila kurang dari 75% maka harus diadakan remedial.

Adapun persentase nilai mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN di Gugus Dewi Sartika adalah sebagai berikut:

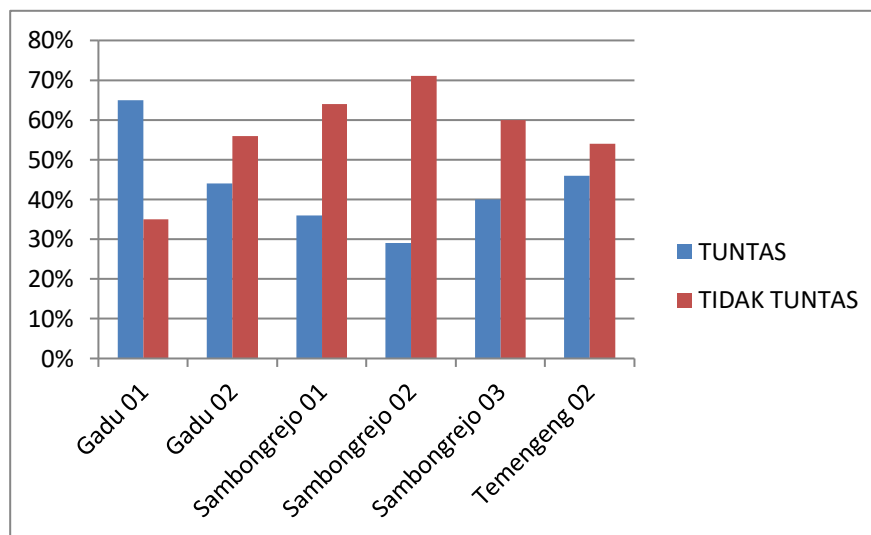
**Tabel 1.1**  
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN di Gugus Dewi Sartika

NO	NAMA SD	TUNTAS	TIDAK TUNTAS	PERSENTASE	
				TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	Gadu 01	15	8	65%	35%
2	Gadu 02	12	15	44%	56%
3	Sambongrejo 01	5	9	36%	64%
4	Sambongrejo 02	5	12	29%	71%
5	Sambongrejo 03	6	9	40%	60%
6	Temengeng 02	15	20	46%	54%
	<b>JUMLAH</b>	58	73	44%	56%



Adapun ketuntasan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika ditunjukkan dalam bentuk diagram berikut:

DIAGRAM KETUNTASAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN GUGUS DEWI SARTIKA



**Diagram 1.1** Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN di Gugus Dewi Sartika

Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kurang efektif, untuk mengatasi hal tersebut perlu dilakukan perubahan pada proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yang dilengkapi dengan media pembelajaran yang interaktif. Model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa akan lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran IPS.

Dalam pembelajaran IPS siswa dituntut untuk memahami konsep-konsep IPS, dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan lingkungan sekitar. Sedangkan model *make a match* memiliki kelebihan antara lain menumbuhkan kerjasama

antar siswa, dan memunculkan suasana gembira dalam proses pembelajaran. Media *flash card* memiliki kelebihan yaitu mempermudah dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Sehingga model dan media pembelajaran ini cocok dan efektif untuk diterapkan di kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora pada mata pelajaran IPS.

Adapun penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Citra Nur Kesumaningrum dan A. Syahruraji pada tahun 2016 dalam jurnal penelitian yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dan Ekspositori pada Konsep Energi” hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA pada materi Konsep Energi pada siswa sekolah dasar.

Sedangkan keefektifan media pembelajaran *Flash Card* di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurtamam dan Sari pada tahun 2016 dalam jurnal penelitian yang berjudul “Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Menggunakan *Flash Card* sebagai Upaya Meningkatkan *Softskill* dan Hasil Belajar Siswa SD” hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Flash Card* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *softskill* dan hasil belajar pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Dari uraian latar belakang tersebut, peneliti ingin mengkaji keefektifan model *make a match* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari permasalahan tersebut peneliti telah mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah.
2. Siswa sulit untuk memahami materi pada mata pelajaran IPS .
3. Rendahnya keterampilan siswa dalam berbicara dan mengemukakan pendapat.
4. Guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif dengan maksimal.
5. Siswa tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
6. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif.
7. Hasil belajar IPS masih rendah.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini akan dibatasi masalah mengenai model dan media pembelajaran serta hasil belajar dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika. Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi bahwa selama ini model pembelajaran yang digunakan belum dilaksanakan dengan maksimal dan belum dilengkapi dengan media pembelajaran yang menarik serta interaktif, sehingga siswa menjadi pasif dan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti ingin mengkaji keefektifan model *make a match* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* lebih efektif dibandingkan model *talking stick* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *make a match* berbantuan *flash card* dibandingkan model *talking stick* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis tidak hanya bagi peneliti, tetapi juga bagi siswa, guru, serta sekolah tempat penelitian dilaksanakan. Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini sebagai berikut:

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Melalui kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu untuk mengetahui keefektifan model *make a match* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar IPS materi Keberagaman di Indonesia, yang secara umum

akan memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPS.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi:

### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Melalui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan kerjasama antar siswa, meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam mengemukakan pendapat, melatih siswa untuk dapat berfikir dengan cepat dan tepat, serta hasil belajar siswa yang akan meningkat.

### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Memberikan pengetahuan baru bagi guru tentang model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang dipelajari, serta meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### **1.6.2.3 Bagi sekolah**

Melalui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu mampu memberikan sumbangan yang baik serta mendorong sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mutu lulusan di sekolah.

#### **1.6.2.4 Bagi peneliti**

Melalui kegiatan penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian selanjutnya. Serta dapat mengembangkan dan menambah wawasan mengenai penggunaan strategi yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Hakikat Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan individu. Pada umumnya belajar merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang belum dimiliki sebelumnya. Dalam perumusan yang dikemukakan oleh Hamalik (2015: 36) bahwa belajar adalah suatu kegiatan untuk memaknai suatu konsep melalui pengalaman langsung. Jadi dalam kegiatan belajar individu tidak hanya mengingat suatu konsep tetapi lebih kepada bagaimana cara individu untuk memberikan makna terhadap konsep yang dipelajari.

Pendapat lain tentang belajar dikemukakan oleh Slameto (2010: 2) yang menjelaskan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang belum diperoleh sebelumnya dan mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif berbekas sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukannya. Sependapat dengan Slameto, Suwiwa (2015:668) mengartikan belajar sebagai suatu proses yang berpengaruh terhadap setiap perubahan yang terjadi dalam diri individu, dan perubahan tersebut meliputi semua yang ada dalam fikiran dan perbuatan.

Winkel (dalam Susanto, 2016: 4) menjelaskan bahwa belajar adalah proses interaksi antara individu dengan lingkungan yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang bersifat tetap atau permanen dan perubahan tersebut mencakup 3 ranah yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Dari pendapat beberapa ahli mengenai pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang belum diperolehnya dan mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan berbekas sebagai akibat adanya hubungan antara individu dengan lingkungan belajarnya. Dalam prosesnya, belajar akan berjalan dengan baik dan lancar apabila dalam pelaksanaannya diiringi dengan adanya prinsip-prinsip belajar.

#### **2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar**

Prinsip belajar adalah ketentuan yang dijadikan pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar. Slameto (2010:27) menyebutkan prinsip-prinsip belajar meliputi:

- a. Syarat dalam belajar
  1. Mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan;
  2. Menumbuhkan penguatan dan semangat belajar dalam diri peserta didik;
  3. Belajar dilingkungan yang menantang dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan pengetahuannya dan belajar dengan optimal;



4. Terciptanya hubungan timbal balik antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya.

b. Sesuai dengan hakikat belajar

1. Belajar sesuai dengan tahap perkembangan anak;
2. Belajar adalah suatu proses pemerolehan, penyesuaian, pengembangan, dan penemuan;
3. Belajar adalah proses yang berlangsung secara berkelanjutan dan saling berhubungan sehingga dapat terwujudkan tujuan yang diharapkan dalam kegiatan belajar.

c. Sesuai konsep yang dipelajari

1. Belajar secara keseluruhan, dengan penyajian materi yang sederhana dan menarik;
2. Mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

d. Kriteria kesuksesan belajar

1. Tersedianya sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar;
2. Penguatan dan pengulangan konsep dalam diri peserta didik;

Sedangkan pendapat lain dikemukakan (Hamdani, 2010: 22) tentang prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran yaitu meliputi (1) persiapan dalam belajar; (2) fokus; (3) dorongan/semangat; (4) keaktifan siswa; (5) pengalaman langsung; (6) pengulangan; (7) bahan pelajaran yang menarik; (8) *reinforcement*; (9) karakteristik individual.

Pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru harus berpedoman pada prinsip-prinsip belajar yang benar agar dapat tercipta suasana belajar yang kondusif serta tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dalam pendidikan.

### **2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Dalam pelaksanaannya proses belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal.

#### **1. Faktor internal**

Faktor internal adalah faktor dalam diri peserta didik yang mempengaruhi proses belajar yang dilakukan. Dari pendapat Slameto (2010: 54-59) dan Amri (2013: 25) dapat disimpulkan bahwa faktor internal yang mempengaruhi proses belajar meliputi: (1) faktor jasmaniah, yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik dan kesehatan tubuh pada individu yang sedang belajar. Jika kondisi tubuh individu dalam keadaan sehat maka kegiatan belajar yang dilakukan akan berjalan dengan lancar, begitu juga dengan sebaliknya. (2) faktor psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi psikis dalam diri individu, yang meliputi tingkat kecerdasan, potensi, dorongan/semangat, serta perhatian individu selama proses belajar yang dilakukan. (3) faktor kelelahan, yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi tubuh yang berada dalam keadaan kurang sehat, kelelahan yang dimaksud meliputi kelelahan secara fisik dan psikis.

## 2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi proses belajar yang dilakukan. Dari pendapat Slameto (2010: 54-59) dan Amri (2013: 25) dapat disimpulkan bahwa faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar meliputi: (1) faktor keluarga, faktor ini berkaitan dengan latar belakang keluarga, pengalaman serta kebiasaan yang dilakukan dalam kehidupan keluarga seperti hubungan antar anggota keluarga, suasana dan situasi dalam rumah, serta kondisi ekonomi/pendapatan keluarga. (2) faktor sekolah, meliputi hal-hal penunjang dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. (3) faktor masyarakat, faktor ini berkaitan dengan kondisi lingkungan masyarakat dimana individu tinggal, misalnya latar belakang anggota masyarakat, kebiasaan, serta budaya yang berkembang dalam masyarakat. Ketiga faktor ini akan berpengaruh terhadap kegiatan belajar yang dilakukan oleh individu.

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor penting yang mempengaruhi proses belajar individu, yaitu faktor internal (faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan) serta faktor eksternal (faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat). Pengetahuan dan pemahaman guru mengenai faktor internal dan eksternal dalam belajar dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **2.1.2 Hakikat pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian pembelajaran**

Pembelajaran adalah suatu proses yang diciptakan untuk memungkinkan terjadinya kegiatan belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamdani (2010: 23) bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru yang menyebabkan terjadinya pemerolehan pengetahuan, keterampilan, serta perubahan tingkah laku dalam diri individu. Sedangkan menurut Zainal Aqib (2015: 66) bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang telah dirancang secara runtut dimulai dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi guna tercapainya kegiatan pembelajaran yang optimal.

Menurut Suprijono (2014:13) dalam kegiatan pembelajaran terdapat 2 unsur penting yaitu unsur guru dan siswa. Unsur guru berperan sebagai penyalur informasi dan penyedia fasilitas belajar bagi peserta didik, serta unsur siswa sebagai subjek sekaligus objek dalam kegiatan pembelajaran. Sependapat dengan Suprijono mengenai unsur dalam kegiatan pembelajaran, Hamdani (2010: 71) yang mengartikan pembelajaran adalah suatu interaksi yang kompleks antara komponen-komponen dalam pembelajaran yang meliputi unsur manusiawi (guru dan siswa), sarana dan prasarana yang menunjang, serta prosedur yang saling berkaitan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru, siswa, lingkungan, dan fasilitas belajar yang saling mempengaruhi dengan tujuan memberikan pengetahuan, keterampilan dan

perubahan tingkah laku pada peserta didik. Dalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran.

### **2.1.2.2 Komponen-Komponen Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran akan berlangsung secara efektif apabila tersusun oleh komponen-komponen yang saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain. Sugandi (dalam Hamdani, 2010: 48) berpendapat bahwa komponen-komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Tujuan, adalah hal yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran.
2. Subjek belajar, adalah pelaku dan pelaksana dalam proses pembelajaran.
3. Materi pelajaran, adalah bahan yang dipelajari dan dimaknai dalam kegiatan pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran, adalah cara yang dirancang oleh pelaksana kegiatan pembelajaran guna terciptanya kegiatan pembelajaran yang efektif serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
5. Media pembelajaran, adalah alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut.
6. Penunjang, adalah segala sesuatu yang dapat memperlancar dan mendukung proses pembelajaran yang dilaksanakan. Penunjang pembelajaran meliputi, sarana dan prasarana, sumber belajar, alat peraga, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Djamarah (2010: 41) komponen-komponen dalam pembelajaran meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber, serta evaluasi.

1. Tujuan

Tujuan adalah hal yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bahan pelajaran

Bahan pelajaran adalah sesuatu yang dipelajari dan dipahami selama kegiatan pembelajaran.

3. Kegiatan belajar mengajar

Kegiatan belajar mengajar adalah segala sesuatu yang telah direncanakan secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan.

4. Metode

Metode adalah cara atau strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5. Alat

Alat adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mempermudah dalam penyampaian bahan atau materi pelajaran.

6. Sumber belajar

Sumber belajar adalah bahan atau materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru bagi si pembelajar.

7. Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen pembelajaran adalah hal-hal yang harus dipenuhi dalam pelaksanaan pembelajaran agar tercapai keberhasilan pembelajaran. Kelengkapan komponen dalam pelaksanaan pembelajaran akan menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif.

### **2.1.2.3 Pembelajaran Efektif**

Efektifitas didefinisikan sebagai kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hamdani (2010: 240) mengartikan makna efektifitas adalah suatu keadaan yang muncul sebagai akibat dari perbuatan, dan keadaan tersebut sesuai dengan yang diharapkan. Efektivitas dalam pembelajaran berarti tercapainya tujuan dari pembelajaran, yang ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang mencapai batas ketuntasan minimum yang telah ditetapkan.

Menurut Uno dan Muhammad (dalam Fitrianti dan Syamsu, 2014:67) bahwa Pembelajaran dikatakan efektif apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mampu menguasai minimal 75% dari materi yang telah diajarkan. Pendapat tersebut sejalan dengan Susanto (2016: 53-54) yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif merupakan tolak ukur keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan efektif apabila guru mampu mengelola dan menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa baik secara fisik, mental, dan sosialnya. Untuk

dapat mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif, maka perlu memperhatikan beberapa aspek antara lain:

1. Guru merancang rencana pelaksanaan pembelajaran dengan runtut dan sistematis yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, situasi kondisi, serta karakteristik peserta didik.
2. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan inovatif, yang ditunjukkan dengan penggunaan model pembelajaran, media, sumber belajar yang tepat sesuai dengan materi yang dipelajari. Sehingga akan terwujud pembelajaran yang berkualitas.
3. Waktu pembelajaran digunakan secara efektif.
4. Tingginya motivasi guru dalam mengajar serta motivasi siswa untuk belajar.
5. Terciptanya komunikasi dua arah dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa terlibat secara aktif dan kreatif.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator dari pembelajaran efektif yaitu tercapainya tujuan pembelajaran, proses pembelajaran berlangsung secara aktif kreatif, dan menyenangkan.

### **2.1.3 Model Pembelajaran**

Keberhasilan kegiatan pembelajaran ditunjukkan dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran Aunurrah-man (dalam Zulfa., dkk, 2017:23). Model pembelajaran adalah struktur yang digunakan



sebagai acuan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (Suprijono, 2014: 46). Sedangkan menurut Suprpto, dkk (2014:214) bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan oleh guru untuk merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Joice dan Weill (dalam Huda, 2014: 73) mengartikan model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, serta merancang dan memandu cara penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang dikembangkan oleh Joice dan Weill dalam pelaksanaannya memiliki 5 struktur umum yang meliputi:

1. Sintak, mendeskripsikan langkah-langkah sistematis dalam penerapan model pembelajaran di kelas.
2. Sistem sosial yang menjelaskan tentang hubungan antar komponen pembelajaran di kelas.
3. Tugas dan peran guru dalam kegiatan pembelajaran.
4. Sistem dukungan, merupakan hal-hal yang dapat menunjang keberhasilan penerapan model pembelajaran, misalnya materi pendukung, buku, film, lingkungan, dan sebagainya.
5. Pengaruh, merupakan dampak yang timbul sebagai akibat dari pelaksanaan model pembelajaran. Terdapat 2 jenis pengaruh yaitu pengaruh instruksional (langsung) dan pengiring (tidak langsung).

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat

sintak, peran guru, sistem pendukung, sistem sosial, dan dampak pelaksanaan model, sehingga akan terwujud kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *talking stick* pada kelas kontrol dan model pembelajaran *make a match* pada kelas eksperimen.

### **2.1.3.1 Model *Talking Stick***

#### **2.1.3.1.1 Pengertian model *Talking Stick***

Huda (2014:224) menjelaskan bahwa model *Talking Stick* (tongkat berbicara) adalah model pembelajaran kelompok yang menggunakan tongkat untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan model ini yaitu dengan mengestafetkan tongkat pada setiap kelompok, dan kelompok yang terakhir memegang tongkat maka berhak untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Model *talking stick* adalah model pembelajaran yang menggunakan media *stick* (tongkat), dimana siswa yang mendapatkan tongkat berhak untuk menjawab pertanyaan yang diberikan (Shoimin, 2014: 197). Pendapat lain dikemukakan oleh Siregar (dalam Susilawati, 2017: 23-24) bahwa model pembelajaran *talking stick* adalah model pembelajaran yang menggunakan tongkat sebagai sarana individu untuk berkontribusi (menjawab, bertanya atau berpendapat) dan memusatkan perhatian dalam kelompok.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *talking stick* adalah model pembelajaran yang menggunakan (*stick*) tongkat sebagai sarana untuk memotivasi dan mendorong siswa agar terlibat aktif dan berani mengungkapkan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran.

### 2.1.3.1.2 Langkah-langkah Model *Talking Stick*

Langkah pembelajaran dengan menggunakan model *talking stick* menurut Huda (2014: 225) yaitu :

1. Guru menyiapkan (*stick*) tongkat dengan ukuran 20 cm.
2. Guru menjelaskan materi pelajaran, dan dilanjutkan dengan diskusi mengenai materi tersebut.
3. Siswa disiapkan untuk mengikuti kegiatan permainan *talking stick*. Dan guru menjelaskan aturan permainan yaitu siswa mengestafetkan tongkat, dimana siswa yang terakhir memegang tongkat wajib untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, begitu seterusnya hingga semua siswa mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan.
4. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari
5. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.
6. Pembelajaran ditutup dengan doa

Menurut Suprijono (2014: 109) langkah-langkah pembelajaran model *talking stick* yaitu:

1. Guru menyiapkan (*stick*) tongkat yang akan digunakan untuk permainan.
2. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, dan siswa diberikan waktu untuk memahami materi tersebut.
3. Guru mengambil tongkat yang akan digunakan untuk permainan. Tongkat akan diberikan pada salah satu siswa yang kemudian diestafetkan pada siswa lainnya dengan diiringi lagu. Siswa yang mendapatkan tongkat

ketika lagu berhenti maka berhak untuk menjawab pertanyaan. Siswa lain menanggapi jawaban yang diberikan, dan guru memberikan penguatan.

4. Guru bersama dengan siswa menyusun kesimpulan.

Langkah pembelajaran pada model *talking stick* dapat disimpulkan bahwa pembelajaran diawali dengan penjelasan materi oleh guru dan siswa mempelajari materi tersebut, kemudian siswa disiapkan untuk mengikuti permainan *talking stick* yang dilakukan melalui estafet tongkat antar peserta didik dengan iringan lagu, siswa yang mendapatkan *stick* (tongkat) wajib menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, kemudian guru dan siswa membuat simpulan yang diakhiri dengan evaluasi.

#### **2.1.3.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Talking Stick***

Keuntungan penggunaan model *talking stick* dalam kegiatan pembelajaran menurut Prastiwi, dkk (2016: 64) adalah dapat menumbuhkan sikap karjasama serta melatih peserta didik untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada, model ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga materi akan mudah untuk dipelajari oleh peserta didik.

Sedangkan kelebihan dari model *talking stick* menurut Shoimin (2014:83) yaitu:

1. Melatih peserta didik untuk siap dalam pembelajaran, kesiapan siswa dilatih melalui permainan *talking stick* dimana siswa harus siap untuk menjawab pertanyaan kapanpun ketika mendapatkan giliran.

2. Dalam penerapan model *talking stick* siswa dilatih untuk cepat memahami materi, dan tingkat pemahaman materi siswa diketahui melalui kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan.
3. Memotivasi siswa untuk lebih giat belajar, karena siswa tidak tahu kapan *stick* (tongkat) akan sampai pada dirinya.
4. Penerapan model ini dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik untuk bertanya, menjawab, atau mengemukakan pendapat.

Model *talking stick* juga memiliki kekurangan diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa menjadi tegang dalam mengikuti permainan *talking stick*, karena siswa tidak tahu kapan tongkat akan berhenti dan berarti siswa juga harus menjawab pertanyaan.
2. Tidak semua siswa siap untuk menjawab pertanyaan, karena siswa belum mengetahui apa dan kapan pertanyaan diberikan padanya.
3. Peserta didik menjadi takut dengan pertanyaan yang akan diberikan, karena masih banyak dijumpai siswa yang belum berani mengungkapkan pendapatnya. (Shoimin, 2014:199)

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *talking stick* dapat meningkatkan kesiapan dan keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat dalam kegiatan pembelajaran. Namun model ini juga memiliki kelemahan yaitu siswa menjadi tegang dan takut dalam pembelajaran karena masih banyak dijumpai siswa yang belum berani mengungkapkan pendapat dengan menggunakan bahasanya sendiri.

## **2.1.4.2 Model *Make A Match***

### **2.1.4.2.1 Pengertian Model *Make A Match***

Menurut Suparta, dkk (2015:4) model *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat unsur permainan “mencari pasangan” sebagai ciri utamanya. Dalam pelaksanaan model pembelajaran *make a match* siswa diajak untuk belajar mengenai suatu konsep melalui permainan dengan memasangkan kartu soal dan kartu jawaban yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik (Shoimin, 2014: 98).

Pendapat serupa dikemukakan Komalasari (dalam Saleh dan Lubis, 2018: 22) bahwa *Make a match* adalah model pembelajaran yang menggunakan media kartu (kartu soal dan jawaban) untuk menanamkan konsep pada peserta didik. Peserta didik diajak untuk menemukan jawaban suatu pertanyaan atau pasangan dari kartu yang dimiliki. Pratiwi dan Choiru (2018:66) menjelaskan bahwa model *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar sambil bermain menemukan pasangan dari kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban.

Dari beberapa pengertian model *make a match* dapat disimpulkan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran dengan menggunakan media kartu, dimana dalam pelaksanaannya siswa diinstruksikan untuk bekerja sama mencari pasangan kartu yang tepat mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan.

#### 2.1.4.2.2 Langkah-Langkah Model *Make A Match*

Langkah-langkah model *make a match* menurut Huda (2014: 252-253) antara lain:

1. Guru menyampaikan materi pelajaran dan dilanjutkan dengan diskusi mengenai materi tersebut.
2. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok (kelompok soal dan jawaban), kemudian kedua kelompok tersebut akan diatur posisinya dengan saling berhadapan.
3. Guru memberikan kartu pada masing-masing siswa yang sesuai dengan nama kelompoknya (soal dan jawaban)
4. Guru menjelaskan aturan permainan, yaitu siswa diminta untuk dapat menemukan pasangan dari kartu permasalahan yang dimiliki dengan batas waktu yang telah ditentukan. Siswa yang telah berhasil menemukan pasangan akan mempresentasikan hasil temuannya, yang kemudian akan ditanggapi oleh siswa lain dan guru akan memberikan konfirmasi mengenai kecocokan kartu yang dimiliki.

Aqib (2015: 23-24) menjelaskan langkah model pembelajaran *make a match* antara lain:

1. Guru menyiapkan 2 jenis media kartu (kartu soal dan jawaban) yang akan digunakan untuk mengulas dan mengetahui tingkat pemahaman materi oleh peserta didik.
2. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok soal dan jawaban. Masing-masing siswa akan memperoleh kartu sesuai dengan pembagian kelompoknya.

3. Siswa diberikan waktu untuk memahami isi dari masing-masing kartu yang dimiliki.
4. Setiap siswa diminta untuk menemukan pasangan yang cocok dengan kartunya, siswa yang berhasil menemukan pasangan dengan tepat maka berhak untuk mendapatkan poin. Sedangkan siswa yang belum berhasil menemukan pasangan maka akan mendapatkan hukuman sebagaimana yang telah disepakati.
5. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
6. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Suparwadi (2015: 55) yang menjelaskan langkah-langkah model *make a match* yaitu:

1. Guru menyediakan 2 jenis kartu (soal dan jawaban) yang akan digunakan untuk mengulas dan mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
2. Masing-masing siswa akan mendapatkan sebuah kartu (soal atau jawaban).
3. Siswa diminta untuk memahami dan menemukan jawaban dari kartu yang dimiliki, melalui kegiatan bermain menemukan pasangan.
4. Siswa yang berhasil menemukan pasangan akan mendapatkan poin, sedangkan untuk siswa yang belum menemukan pasangannya akan mendapatkan hukuman sebagaimana yang telah disepakati bersama.
5. Mengulang kembali kegiatan yang sama, dengan dilakukan pengocokan kartu agar siswa memperoleh kartu yang berbeda dari sebelumnya.
6. Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari.



Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *make a match* dimulai dengan membagi siswa menjadi 2 kelompok, dan masing-masing anak dalam setiap kelompok mendapatkan kartu soal/jawaban, kemudian setiap anak mencari pasangan kartu yang cocok dan diakhiri dengan persentasi masing-masing pasangan di depan kelas.

#### **2.1.4.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Make A Match***

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, hal tersebut juga berlaku pada model pembelajaran *make a match*. Adapun kelebihan model *make a match* menurut (Huda, 2014: 253) antara lain:

1. Model pembelajaran *make a match* mengajak siswa untuk belajar memahami suatu konsep melalui permainan, hal ini sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yang gemar bermain. Sehingga penerapan model ini dapat meningkatkan motivasi/semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Adanya permainan (menemukan pasangan) dalam model pembelajaran ini, maka dapat tercipta suasana belajar yang menyenangkan.
3. Dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik secara fisik maupun kognitifnya. Secara fisik siswa aktif bergerak untuk menemukan pasangan, sedangkan secara kognitif siswa terlibat aktif dalam memahami konsep yang disampaikan.
4. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari, dalam model pembelajaran *make a mach* siswa diajak untuk tidak hanya menghafal materi tapi lebih pada pemahaman terhadap

materi/konsep yang dipelajari. Tingkat pemahaman konsep siswa diketahui melalui keberhasilan siswa dalam menemukan pasangan dari kartu yang dimiliki.

5. Meningkatkan keberanian serta kemampuan siswa dalam persentasi dan mengemukakan pendapat. Diakhir kegiatan permainan menemukan pasangan, terdapat sesi persentasi dimana siswa yang berhasil menemukan pasangan berhak untuk melakukan persentasi dan berpendapat di depan kelas.
6. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar

Pendapat serupa mengenai kelebihan model *make a mach* dikemukakan oleh Shoimin (2014: 99) yang menjelaskan kelebihan model pembelajaran *make a mach* yaitu (1) menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran karena terdapat unsur permainan di dalamnya; (2) meningkatkan sikap kerja sama dan gotong royong antar peserta didik, karena tanpa adanya sikap tersebut kegiatan pembelajaran dengan model *make a match* tidak dapat terlaksana dengan efektif dan efisien.

Kekurangan model pembelajaran *make a match* menurut Shoimin (2014: 99) yaitu (1) karena terdapat unsur permainan dibutuhkan bimbingan intensif dari guru selama pelaksanaan pembelajaran, hal ini dikarenakan untuk menjaga situasi dan kondisi kelas agar tetap kondusif sehingga tidak mengganggu pembelajaran pada kelas lain; (2) guru perlu mempersiapkan media yang digunakan untuk permainan menemukan pasangan, dalam pelaksanaan model ini

media yang dimaksud yaitu kartu soal dan jawaban yang disesuaikan dengan materi yang dipelajari serta jumlah peserta didik dalam kelas.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *make a match* yaitu dapat menjadikan pembelajaran sangat menyenangkan, membuat siswa aktif dalam belajar, menumbuhkan sikap kerjasama antar siswa, serta melatih siswa untuk berani mengutarakan pendapatnya. Sedangkan kekurangannya yaitu perlu adanya persiapan matang dalam melaksanakan model *make a match* ini, baik dalam hal media (kartu soal dan jawaban) serta strategi dalam menjaga situasi pembelajaran agar tetap kondusif. Solusi untuk mengatasi kekurangan dalam model pembelajaran *make a match* yaitu dengan didukung oleh penggunaan media pembelajaran *flash card* yang telah didesain dan dipersiapkan dengan baik disesuaikan dengan situasi dan kondisi di kelas.

## **2.1.5 Media Pembelajaran**

### **2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Djamarah (2010: 122) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Arsyad (2014:10) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua alat yang dapat mempermudah penyampaian informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan fokus dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Sedangkan Aqib (2015: 50) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki cakupan yang lebih luas jika dibandingkan dengan alat peraga, ataupun alat bantu pembelajaran lainnya. Menurut Aqib fungsi media pembelajaran adalah

untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan motivasi/dorongan dalam diri peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan optimal.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### **2.1.5.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Arsyad (2014:29) mengemukakan manfaat media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat mengkonkretkan konsep yang dipelajari, sehingga lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.
2. Media pembelajaran dapat memusatkan perhatian anak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
3. Memberikan kesamaan persepsi pada peserta didik.
4. Media pembelajaran dapat dijadikan solusi dalam keterbatasan yang ada (keterbatasan indera, ruang, dan waktu).

Pendapat lain dikemukakan oleh Sudjana (2017: 2) tentang manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam kegiatan belajarnya.
2. Media pembelajaran dapat memperjelas konsep yang dipelajari.
3. Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik dan bervariasi.

4. Mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, dimana siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan tetapi terdapat aktifitas lain yang dilakukan oleh siswa seperti mengamati, mencoba, dll.

Kesimpulan dari uraian diatas yaitu media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena dengan keberadaan media proses penyampaian materi pembelajaran dapat lebih menarik dan tidak membosankan, serta siswa lebih aktif dalam belajar yang kemudian akan berdampak terhadap hasil belajar yang semakin meningkat.

### **2.1.5.3 Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Hamdani (2010: 248) terdapat 3 jenis media pembelajaran, yaitu:

1. Media Visual

Media visual adalah media yang memberikan rangsangan dalam bentuk visual dan hanya dapat diterima dengan menggunakan indera penglihatan (mata).

2. Media Audio adalah media yang memberikan rangsangan dalam bentuk audio (pesan suara) dan hanya dapat diterima oleh indera pendengaran (telinga).

3. Media Audio visual

Media audiovisual adalah penggabungan antara media audio dan visual hal ini berarti media ini menghasilkan pesan yang dapat dilihat dan di dengar. Media audiovisual dianggap dapat menyajikan materi dengan lebih lengkap dan optimal.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Djamarah (2010:124) yang mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga yaitu:

#### 1. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya memiliki unsur suara saja dan penerimaannya melalui indera pendengaran (telinga), contoh media auditif yaitu radio, *tape recorder*, dll.

#### 2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya memiliki unsur gambar saja dan penerimaannya melalui indera penglihatan (mata), contoh media visual adalah foto, gambar, peta, lukisan, buku ajar dll.

#### 3. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang memiliki unsur suara serta gambar dan penerimaannya mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Contoh media audiovisual adalah film, televisi, video pembelajaran, dll.

Menurut pengelompokan tersebut, dapat diketahui media memiliki beberapa jenis. Mulai dari yang mudah hingga yang rumit. Namun dalam penggunaan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, kondisi dan karakteristik peserta didik sebab akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti memilih media *flash card* yang merupakan jenis media grafis yang berbasis visual.

#### **2.1.5.4 Kriteria Pemilihan Media**

Menurut Sudjana dan Ahmad (2017: 4) kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain:

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
2. Membantu menjelaskan dan mengkonkretkan konsep yang dipelajari.
3. Mudah untuk dibuat dan diperoleh.
4. Guru memiliki keterampilan untuk mengoperasikannya dalam proses pembelajaran. Keberhasilan penyampaian konsep/materi pelajaran sangat tergantung pada kemampuan guru dalam menggunakan media. Jika guru mampu menggunakan media dengan baik maka informasi yang terkandung dalam media tersebut dapat tersampaikan dengan baik pada peserta didik, begitu pula sebaliknya.
5. Tersedia waktu untuk menggunakan media dalam pembelajaran, sehingga media tersebut dapat digunakan secara optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.
6. Sesuai dengan karakteristik dan kemampuan berfikir peserta didik, hal ini dikarenakan kesesuaian tersebut dapat mempercepat dan mempermudah pemahaman konsep yang dipelajari.

Sedangkan menurut Sanjaya (dalam Baharun, 2016: 239-240) mengungkapkan tentang hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran yang tepat yaitu dengan menggunakan kata ACTION (*Access, Coat, Teknologi, Interactivity, Organization, Novelty*).

1. *Access* (kemudahan), artinya media pembelajaran yang digunakan mudah untuk dibuat dan diperoleh
2. *Cost* (harga), artinya kesesuaian antara harga dengan manfaat yang diperoleh dari penggunaan media.

3. *Technologi* (teknologi), artinya tersedia teknologi yang mumpuni untuk membuat dan menggunakannya.
4. *Interactivity* (interaktif), artinya penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan hubungan/interaksi yang baik antara guru dengan siswa, atau antar siswa. Sehingga dapat tercipta kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
5. *Organization* (organization), artinya penggunaan media pembelajaran mendapatkan *support* (dukungan) dari lembaga/organisasi maupun pihak terkait.
6. *Novelity*, artinya media pembelajaran yang digunakan *uptodate* (terkini), karena akan lebih menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Pendapat lain dikemukakan Arsyad (2014: 74) bahwa dalam memilih media pembelajaran harus memenuhi beberapa. Adapun kriteria dalam memilih media pembelajaran yaitu: (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran; (2) sesuai dengan materi yang dipelajari; (3) praktis, luwes dan tahan lama; (4) keterampilan untuk mengoperasikannya; (5) pengelompokan sasaran; (6) memiliki kualitas yang baik.

Dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran yang utama harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, keterampilan guru, serta karakteristik siswa. Pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan kriteria pemilihan media dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang optimal. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan media *flash card* untuk menunjang kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.



## **2.1.6 Hakikat *Flash Card***

### **2.1.6.1 Pengertian *Flash Card***

*Flash card* adalah media pembelajaran yang termasuk dalam kategori media visual grafis atau dua dimensi yang dibuat lebih menarik untuk pembelajaran. *Flash card* merupakan media yang memberikan rangsangan berupa gambar yang dilengkapi dengan kata untuk membantu mengkonkritkan konsep sehingga dapat dengan mudah untuk dipelajari dan dipahami oleh peserta didik (A. Lestari, dkk 2015:178).

Menurut Arsyad (2014: 115), *Flash Card* adalah media kartu dengan ukuran 8X12 cm (d disesuaikan dengan jumlah siswa dalam kelas). Kartu *flash card* berisi gambar serta keterangan yang dapat membantu siswa untuk memahami dan memberikan respon yang baik terhadap konsep yang dipelajari. Susilana dan Riyana (2007: 93) memiliki pendapat yang serupa, *Flash Card* merupakan media dalam bentuk kartu yang dilengkapi dengan gambar yang berukuran 25X30 cm dan media ini memiliki 2 sisi, yaitu sisi depan dan belakang. Sisi bagian depan berisikan gambar, sedangkan sisi bagian belakang berisikan keterangan singkat yang menjelaskan gambar untuk membantu siswa memahami materi yang dipelajari. *Flash Card* hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 siswa.

Menurut Yetti (dalam Diartini dan Triani, 2017: 60) *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk serangkaian gambar yang dilengkapi keterangan pada bagian belakangnya dan penyajiannya dengan cara digantungkan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Iswari (2017:121) yang mengartikan *flash card* adalah

media kartu yang memiliki 2 sisi, sisi bagian depan berisikan gambar dan sisi bagian belakang berisikan keterangan mengenai gambar yang ditampilkan.

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media *flash card* adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar dengan ukuran tertentu yang umumnya dibuat dengan dua sisi (depan dan belakang). Sisi bagian depan berisikan gambar, dan sisi bagian belakang berisikan keterangan singkat mengenai gambar yang dapat menuntun siswa memahami suatu materi tertentu. Agar *flash card* berfungsi optimal dalam menunjang kegiatan pembelajaran, maka guru harus memperhatikan cara penggunaan media *flash card* dengan baik dan benar.

#### **2.1.6.2 Cara Menggunakan *Flash card***

Susilana dan Riyana (2009: 96-97) menjelaskan cara menggunakan *flash card* adalah sebagai berikut:

1. Menunjukkan *flash card* pada siswa dengan memegangnya setinggi dada, hal ini bertujuan agar semua siswa dapat mengamati dengan jelas isi yang ditampilkan.
2. Memberikan *flash card* yang telah dijelaskan pada salah satu siswa yang kemudian di estafetkan hingga semua siswa dapat mengamati dan memegang secara langsung.
3. Jika *flash card* digunakan dalam kegiatan permainan, maka isi *flash card* disesuaikan dengan permainan yang akan dilakukan.

### 2.1.6.3 Kelebihan dan Kekurangan *Flash Card*

*Flash Card* merupakan kartu yang ukurannya disesuaikan keadaan. Sebagaimana media yang lain *flash card* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Mulyani (2017:143) *flash card* adalah media pembelajaran yang menggunakan kertas sebagai bahan utamanya, sehingga media ini memiliki beberapa kelebihan antara lain murah, mudah diperoleh dan digunakan, serta mampu mengkonkritkan konsep yang disampaikan. Sependapat dengan Mulyani, Indriana (2011:69) menjelaskan kelebihan *flash card*, yaitu (1) ukuran media *flash card* yang tidak terlalu besar sehingga memudahkan untuk dibawa, (2) cukup sederhana untuk dibuat dan digunakan, (3) mudah untuk diingat karena disajikan dengan gambar yang menarik dan keterangan yang singkat, (4) dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan permainan sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar pada peserta didik.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Cepi (2009: 95) yang menjelaskan kelebihan *flash card* adalah memberikan kemudahan pada guru maupun peserta didik. Adapun kemudahan yang didapatkan guru adalah guru dapat dengan mudah membuat *flash card* karena tampilannya sederhana dan menarik. Sedangkan siswa juga akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari, karena *flash card* disajikan dengan gambar yang disertai keterangan singkat mengenai gambar tersebut dan *flash card* juga dapat digunakan dalam kegiatan permainan.

Sedangkan kekurangan *flash card* yaitu (1) karena termasuk dalam jenis media visual maka hanya mengandalkan kemampuan penglihatan saja; (2) tidak tahan lama karena menggunakan kertas sebagai bahan utamanya; (3) tidak efektif

digunakan pada kelas dengan jumlah siswa yang cukup banyak (maksimal 30 siswa).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, adapun kelebihanya yaitu *flash card* sangat praktis, mudah diingat, serta menarik perhatian dan motivasi siswa untuk memahami konsep yang dipelajari. Sedangkan kekurangan *flash card* yaitu mudah rusak/robek karena terbuat dari bahan kertas. Cara mengatasi kelemahan *flash card* yaitu dengan tidak hanya digunakan dalam media biasa tetapi digunakan dengan cara permainan yang dibuat agar anak bisa aktif. Penggunaan kertas dapat digantikan dengan kertas yang lebih tebal biasanya dengan karon. Pembentukan kelompok mempermudah penggunaan *flash card*. Jadi dengan meminimalis kelemahan dari *flash card* penggunaan media sebagai penyalur informasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **2.1.7 Hakikat Hasil Belajar**

Dari uraian tentang pengertian belajar, dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dapat diamati dan terjadi dalam diri peserta didik, dimana perubahan tersebut menjadi tolak ukur peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari (Nurdianti dan Nurkhin, 2016: 96). Hal tersebut didukung dengan pendapat Hamalik (2015) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri individu dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru yang belum diperoleh sebelumnya, dan perubahan tersebut relatif tetap atau permanen. Sependapat dengan Hamalik, Susanto (2016:5) mengartikan hasil belajar sebagai perubahan yang muncul akibat dari kegiatan belajar, dan

perubahan tersebut menyangkut 3 ranah yaitu ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Menurut Gagne (dalam Supridjono, 2014: 5), hasil belajar berupa: (a) kemampuan individu untuk menyajikan pengetahuan yang dimiliki melalui bahasa lisan ataupun tulis, (b) keterampilan dalam memahami suatu konsep. (c) mengembangkan kemampuan sesuai bakat dan minat (d) keterampilan melakukan dan mengkoordinasikan gerakan tubuh (e) menunjukkan sikap yang sesuai dengan aturan atau norma.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik yang dapat diamati dan diperoleh dari kegiatan belajarnya yang didalamnya mencakup tiga ranah yaitu ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil belajar yang akan dinilai dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan) yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran berbantuan media yang akan peneliti terapkan dalam pembelajaran IPS.

## **2.1.8 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial**

### **2.1.8.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Menurut Sumantri (dalam Gunawan, 2016: 17) IPS merupakan suatu disiplin ilmu pengetahuan yang bersifat terpadu dan didalamnya terdapat beberapa mata pelajaran yang saling berhubungan seperti geografi (ilmu kebumian), ilmu politik, sosiologi (ilmu kemasyarakatan), sebagainya. Mars dalam Hidayati (2008: 4-4) mendefinisikan IPS sebagai ilmu yang mempelajari tentang kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dalam berbagai dimensi yang saling berkaitan

antara satu dengan lainnya. Hal ini sesuai dengan hakikat IPS sebagai ilmu pengetahuan yang bersifat terpadu.

Sedangkan menurut Susanto (2016: 137) IPS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang kehidupan masyarakat yang dikemas secara ilmiah dengan tujuan untuk memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman sosial pada peserta didik. Pendapat serupa dikemukakan oleh Murfiah (2016: 89) yang menjelaskan bahwa IPS adalah suatu ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi tempat dan waktu.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi tempat dan waktu, dimana IPS itu sendiri merupakan bidang studi yang memiliki kesatuan yang utuh tidak dapat terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu lainnya.

#### **2.1.8.2 Tujuan Pembelajaran IPS**

Mutakin (dalam Susanto, 2016: 145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS disekolah, sebagai berikut:

1. Membekali individu dengan nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat sekitar yang dapat digunakan untuk meningkatkan rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya.
2. Mampu menyelesaikan permasalahan sosial di masyarakat melalui penerapan dan pemahaman terhadap metode serta konsep dasar dari IPS.

3. Menerapkan metode dan cara berpikir kritis dalam merumuskan suatu kebijakan untuk menyelesaikan permasalahan sosial yang tumbuh di masyarakat.
4. Meningkatkan rasa kepedulian terhadap permasalahan yang berkembang di masyarakat, serta mampu menganalisis dan menentukan jalan keluar dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.
5. Mengembangkan bakat dan kemampuan yang dimiliki individu agar dapat memberikan kontribusi yang positif dalam kehidupan masyarakat.

Sedangkan tujuan IPS menurut Nursaid Sumaatmadja (dalam Hidayati 2008: 1-24) adalah untuk mendidik dan membentuk individu menjadi warga negara yang baik dan bermanfaat untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Mata pelajaran IPS menurut Gunawan (2016:51) bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui dan memahami konsep yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat.
2. Menggunakan kemampuan dasar yang dimiliki untuk berpikir kritis dan logis dalam memecahkan permasalahan sosial yang muncul di masyarakat.
3. Memiliki rasa kemanusiaan dan perhatian terhadap masyarakat sekitar.
4. Memiliki kemampuan berinteraksi, bergotong royong, dan bersaing dalam masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS memiliki tujuan untuk membekali dan mendidik peserta didik mengenai pengetahuan sosial untuk

mengembangkan potensi dalam dirinya dan memiliki keterampilan, kepedulian sosial dan kemampuan dasar dalam berpikir kritis, logis serta berperilaku yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat dan negara.

### **2.1.8.3 Karakteristik IPS di Sekolah Dasar**

Suatu mata pelajaran pasti memiliki karakteristik tertentu. Menurut Hidayati (2008: 1-26) mata pelajaran IPS memiliki dua aspek yang menjadi karakteristik, yaitu:

1. Materi, dalam pelajaran IPS materi yang dikaji dan dipelajari berkaitan dengan kehidupan sosial budaya yang berkembang di masyarakat sejak dari lingkungan keluarga sampai lingkungan dunia dengan berbagai permasalahannya.
2. Strategi penyampaian pengajaran, dalam penyampaian materi dalam pembelajaran IPS memiliki cara atau strategi khusus yang disusun berdasarkan urutan tertentu yang dimulai dari lingkup sempit (keluarga) hingga lingkup luas (dunia).

Maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik mata pelajaran IPS menyangkut materi yang berasal dari lingkungan dan kehidupan masyarakat dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimulai dari lingkup kecil sampai lingkup besar.

### **2.1.8.4 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari pada jenjang pendidikan dasar. Pengertian tersebut sesuai dengan pendapat Gunawan (2016: 51) yang menjelaskan bahwa Pendidikan IPS di SD



adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan pada siswa Sekolah Dasar yang mempelajari tentang serangkaian konsep yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat.

Sukardi (dalam Utama, 2016: 114) mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS di Sekolah Dasar bertujuan untuk membekali dan mendidik siswa sebagai individu yang mampu memahami posisinya dalam kehidupan bermasyarakat mulai dari bersosialisasi, menyikapi dan mencari solusi dalam menghadapi suatu permasalahan yang muncul.

Dari penjelasan tersebut menjadikan IPS sebagai mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar dengan tujuan untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang sadar akan budaya yang berkembang di masyarakat. Dalam pembelajaran IPS SD terdapat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan dan harus dicapai oleh peserta didik dalam setiap pembelajarannya. Dalam penelitian ini peneliti menguji keefektifan model *make a match* berbantuan *flash card* pada mata pelajaran IPS kelas IV dengan kompetensi dasar 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah 3.2.1 Mengidentifikasi faktor penyebab keberagaman di Indonesia, 3.2.2 Menganalisis keberagaman suku bangsa di Indonesia, 3.2.3 Mengenal keragaman bahasa daerah di Indonesia, 3.2.4 Mengidentifikasi bahasa daerah di lingkungan tempat tinggal, 3.2.5 Mengidentifikasi macam-macam rumah adat di Indonesia, 3.2.6 Menjelaskan bahan pembuat rumah adat di Indonesia, 3.2.7 Menganalisis keunikan rumah adat

di Indonesia, 3.2.8 Mengidentifikasi pakaian adat di Indonesia, 3.2.9 Menganalisis keunikan pakaian adat di Indonesia.

#### **2.1.8.5 Materi Keberagaman di Indonesia**

Indonesia adalah negara dalam bentuk kepulauan yang tumbuh menjadi negara majemuk dengan berbagai keberagaman di dalamnya. Keberagaman yang tumbuh dan berkembang di wilayah Indonesia antara lain keberagaman suku, budaya, kepercayaan, bahasa, rumah, pakaian, dan masih banyak lainnya.

Keberagaman di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) Keadaan negara Indonesia dengan ribuan pulau di dalamnya; (2) Posisi strategis negara Indonesia; (3) Kondisi alam yang berbeda pada setiap daerah; (4) Respon masyarakat terhadap budaya asing; dan (4) Perkembangan IPTEK.

Keberagaman Indonesia dapat dijumpai diberbagai wilayah negara Indonesia dengan berbagai karakteristiknya. Macam-macam keberagaman yang berkembang di Indonesia antara lain:

##### **1. Suku Bangsa**

Suku bangsa adalah suatu keadaan dalam lingkungan masyarakat tertentu di suatu wilayah yang dikenal dengan adanya kebiasaan-kebiasaan dan cara hidup yang berkembang dalam masyarakat itu sendiri. Dalam suatu wilayah tertentu dapat dijumpai beberapa suku bangsa, contohnya di pulau jawa terdapat beberapa suku di dalamnya seperti suku jawa, madura, betawi, dan tengger.

## 2. Bahasa Daerah

Bahasa daerah merupakan suatu bahasa yang berkembang dan dituturkan di suatu wilayah tertentu. Kegunaan bahasa daerah selain sebagai alat komunikasi adalah sebagai ciri khas suatu kelompok masyarakat tertentu. Terdapat 652 bahasa yang berkembang di wilayah negara Kesatuan Republik Indonesia. Biasanya di suatu wilayah dapat berkembang lebih dari satu bahasa daerah, misalnya di Pulau Jawa terdapat beberapa bahasa daerah yaitu bahasa Jawa, Badui, Madura, Osing, dan masih banyak lagi.

## 3. Rumah Adat

Rumah adat adalah kebudayaan Indonesia dalam bentuk karya seni bangunan yang memiliki keunikan khusus yang disesuaikan dengan karakteristik wilayahnya. Rumah adat difungsikan sebagai tempat tinggal atau hunian bagi suku bangsa tertentu. Contoh rumah adat di Indonesia antara lain, Rumah Joglo dari Jawa Tengah, Rumah Gadang dari Sumatera Barat, Rumah Honai dari Papua, dan masih banyak lagi.

## 4. Pakian Adat

Pakaian adat adalah salah satu keberagaman yang dijumpai di negara Indonesia. Pakaian adat selain difungsikan sebagai identitas atau ciri khas suatu daerah, pakaian adat juga dapat digunakan untuk menunjukkan karakter dan pedoman hidup dari suku bangsa tertentu. Setiap daerah di Indonesia memiliki pakaian adat yang berbeda antara satu dengan lainnya, misalnya Baju Perang dari Kalimantan Barat, Kebaya dari Jawa Tengah, Baju Bodo dari Sulawesi Selatan, dan masih banyak lagi.

## **2.1.9 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian**

### **2.1.9.1 Teori Kognitif**

Menurut Trianto (2007: 14) teori kognitif merupakan suatu teori yang memandang bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses membangun suatu sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman dan interaksi terhadap lingkungannya. Sehingga setiap individu akan mengalami proses dan hasil belajar yang berbeda namun sesuai dengan pola dan tahap perkembangan pada umumnya. Pendapat tersebut sejalan dengan teori kognif yang dikemukakan Piaget, bahwa setiap individu akan mengalami proses belajar yang mengikuti pola dan tahap perkembangan tertentu, dimana pola atau tahap tersebut bersifat hirarkis (runtut). Piaget membagi tahap perkembangan kognitif menjadi empat, yaitu:

1. Tahap Sensorimotor (umur 0-2 tahun)

Ciri khusus perkembangan dalam tahap ini yaitu anak mulai belajar melakukan gerakan-gerakan motorik dan membangun pengetahuan yang masih sederhana.

2. Tahap preoperasional (umur 2-7/8 tahun)

Ciri khusus perkembangan dalam tahap ini adalah anak mulai menggunakan bahasa tertentu untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.

3. Tahap operasional konkret (umur 7 atau 8- 11 atau 12 tahun)

Ciri khusus perkembangan dalam tahap ini adalah anak sudah mulai memiliki kemampuan berfikir logis dengan adanya bantuan dari benda konkret.

#### 4. Tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun)

Ciri khusus perkembangan dalam tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola pikir “kemungkinan”.

Setiap individu dalam kegiatan belajarnya akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitifnya. Dalam penelitian ini anak kelas IV SD berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, dimana mereka akan lebih mudah memahami segala sesuatu yang dipelajari dengan adanya gambaran yang konkret. Sedangkan dalam pembelajaran IPS banyak terdapat materi yang bersifat abstrak, sehingga dalam penelitian yang akan dilakukan kegiatan pembelajaran IPS akan ditunjang dengan media pembelajaran *flash card* untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep.

#### **2.1.9.2 Teori Konstruktivisme**

Teori konstruktivisme merupakan teori yang memandang bahwa dalam kegiatan belajar individu harus terlibat secara aktif menemukan, mengolah, dan membangun sendiri pengetahuannya dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya Trianto (2007: 28). Pendapat lain dikemukakan oleh Suprijono (2014: 39) yang menyatakan bahwa konstruktivisme menitik beratkan kepada belajar sebagai proses operatif, bukan figuratif. Belajar operatif adalah belajar dengan memperoleh dan memahami ilmu pengetahuan serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan belajar figuratif adalah kegiatan belajar dimana individu hanya memperoleh dan menambah pengetahuan yang dimiliki.

Dari penjelasan tentang teori konstruktivisme dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar pembentukan pengetahuan sepenuhnya persoalan individu itu sendiri, siswa secara aktif melakukan kegiatan belajar, berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari. Sedangkan guru berperan membantu proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Guru tidak mentranferkan pengetahuan yang dimilikinya, melainkan membantu siswa membentuk pengetahuannya sendiri.

Teori ini mendukung kegiatan penelitian yang akan dilakukan karena kegiatan pembelajaran dengan model *make a match* berbantuan *flash card* akan mendorong siswa untuk aktif berfikir dan menemukan konsep sendiri tentang apa yang sedang dipelajari melalui media pembelajaran dan kegiatan belajar sambil bermain.

## **2.2 Kajian Empiris**

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan mengenai penerapan model *Make A Match* berbantuan *Flash Card* dalam pembelajaran IPS di SD. Hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa model dan media ini efektif dan berpengaruh dalam pembelajaran. Hasil penelitian tersebut yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Lazim N, dkk (2018) dalam *Journal of Teaching and Learning in elementary Education*, dengan judul *Utilizing Cooperative Learning Model Types Make a Match to Promote Primary Students' Achivement in Science*. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *Classroom Action Research* (Penelitian tindakan kelas). Tujuan penelitian ini

adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* melalui 2 siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPA sebelum dan sesudah pemberian tindakan. Sebelum diberikan tindakan dengan model *make a match* rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas III SDN 42 Pekanbaru adalah 62,33 kemudian pada siklus I rata-rata hasil belajar kognitif siswa meningkat menjadi 77,67. Pada siklus ke II terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 41,18% atau meningkat dari 77,67 menjadi 88,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas III SDN 42 Pekanbaru.

Dewi Maduratna (2014) dalam jurnal *The Second International Conference on Education and Language* dengan judul *The Impact Of The Application Of Make-A Match Technique Towards Students' Vocabulary Mastery*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif tipe eksperimen yang menggunakan 2 sampel dalam penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Data yang diperoleh merupakan data hasil belajar sebelum dan sesudah pemberian *treatment* (perlakuan) yang kemudian akan diuji hipotesis dengan menggunakan uji *independent simple t test*. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% (dengan tingkat probabilitas 2,01) dan 1% (dengan tingkat probabilitas 2,68). Hasil pengujian dengan uji t diperoleh nilai t sebesar 7,41 dengan demikian nilai  $t >$  nilai probabilitas ( $2,02 < 2,68 < 7,41$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *make a match*

efektif untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris pada siswa kelas VII SMP Tri Sukses Natar Lampung Utara.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Zahri Awang, dkk (2016) dalam *Mediterranean Journal of Social Sciences* dengan judul penelitian *An Action Research on the Effectiveness Uses of Flash Card in Promoting Hijaiyah Literacy among Primary School Pupils*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Kartu *Flash Card* untuk meningkatkan literasi huruf Hijaiyah pada siswa sekolah dasar. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa dari 3 Sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran Iqra dengan jumlah 41 siswa. Sebelum penggunaan media *flash card* sebanyak 41 siswa tidak mampu untuk menyusun ulang huruf hijaiyah dengan benar, namun setelah penggunaan media *flash card* menunjukkan peningkatan, pada sekolah A sebanyak 5 dari 7 siswa dapat mengenal huruf hijaiyah dan membaca iqra dengan baik, pada sekolah B terdapat 10 dari 18 siswa dapat mengenal huruf hijaiyah dan membaca iqra dengan baik, sedangkan dampak positif juga terjadi pada sekolah C dimana 12 dari 16 siswa dapat mengenal huruf hijaiyah dan membaca iqra dengan baik pula. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan literasi huruf hijaiyah dan kemampuan membaca iqra pada siswa sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Binti Nurhaniyah, dkk (2015) dengan judul penelitian *The Implementation of Collaborative Learning Model Find Someone Who and Flashcard Game to Enhance Social Studies Learning Motivation for the Fifth Grade Students*. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu



*Classroom Action Research* (Penelitian tindakan kelas) yang dilakukan dalam satu siklus penelitian dengan subjek penelitian berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, kuesioner, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS yang dapat dilihat dari aspek pencapaian tujuan pembelajaran, usaha dalam belajar, dan pantang menyerah dalam menghadapi kegagalan belajar, (2) mampu mengikuti kegiatan pembelajaran menemukan pasangan dengan kartu *flash card* dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe menemukan pasangan dan permainan *flash card* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS.

Penelitian lain dilakukan oleh Hana Hartanti Nur Fidiyanti, dkk (2017) dengan judul penelitian *Effect of Implementation of Cooperative Learning Model Make A Match Technique Student Learning Motivation in Sosial Science Learning (Quasi Experimental Class VIII SMP Negeri 40 Bandung)*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan 2 sampel yaitu kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol. Hasil yang diperoleh melalui penelitian ini yaitu perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *make a match* pada kelas eksperimen dan kontrol. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan namun masih dalam kriteria rendah, sedangkan pada kelas kontrol motivasi belajar siswa

tidak mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung.

Prastya, dkk (2016) dalam Jurnal Pendidikan yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Berbantuan *Slide Share* Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS dan Keterampilan Sosial. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Ampelgading 01. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu dengan *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara kelompok eksperimen dan kontrol, dari hasil perhitungan uji t diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000, nilai tersebut  $< 0,005$  sehingga  $H_a$  diterima; (2) terdapat perbedaan keterampilan sosial antara kelompok eksperimen dan kontrol yang ditunjukkan dengan nilai  $\text{sig} = 0,000$  (atau  $< 0,005$ ) sehingga  $H_0$  ditolak. Peningkatan hasil belajar kognitif dan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen (model *make a match* berbantuan media *slide share*) lebih baik daripada kelompok kontrol. Dengan demikian dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model *make a match* berbantuan media *slide share* efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian dengan judul Pengaruh Model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantu Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang, yang dilakukan oleh

Rochanah, dkk (2018) dalam Jurnal Guru Kita. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dalam bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* dengan desain *Pre-Experimen Design*. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* siswa sebesar 88,63. Hasil pengujian hipotesis dengan uji t diperoleh thitung sebesar 2,460 dan ttabel sebesar 2,201 (thitung > ttabel) sehingga hipotesis diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan model *Time Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Rimas Putri Utami, dkk pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Mendeskripsikan Tokoh Pejuang Masa Penjajahan Belanda”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen metode *quasi eksperimental* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan model *make a match*, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai N-gain pada kelas eksperimen yang diperoleh dari data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 0,685 yang termasuk dalam kategori sedang (cukup efektif), sedangkan nilai Ngain pada kelas kontrol sebesar 0,255 termasuk dalam kategori rendah (tidak efektif). Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *make a match* efektif dalam pembelajaran mendeskripsikan tokoh pejuang masa penjajahan Belanda.

Penelitian yang mendukung lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Shela Sri Pujiati, dkk (2018) dengan judul penelitian Keefektifan Model Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II Semester 2 SD Negeri Ngeling Jepara. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design* tipe *One Group Pretest-Posttest*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data *pretest* dengan rata-rata kelas sebelum diberikan perlakuan sebesar 68,472 dan data *posttest* dengan rata-rata kelas setelah diberi perlakuan sebesar 83,06. Hasil tersebut menunjukkan terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 14,49. Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 5%, dengan kriteria pengujian terima  $H_a$  jika nilai t hitung  $\geq t$  tabel, dan sebaliknya. Dari hasil perhitungan uji t diperoleh nilai t tabel = 2,03 dan t hitung = 9,61 atau nilai t hitung  $\geq t$  tabel, sehingga  $H_a$  diterima yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar Matematika sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Model tipe *make a match* efektif terhadap hasil belajar Matematika Kelas II SDN Ngeling Jepara.

Penelitian yang dilakukan oleh Elsa Damayanti, dkk (2016) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Visual *Flash Card* pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *flash card* yaitu dari nilai rata-rata 40 menjadi 78. Dengan hasil uji N-gain diperoleh indeks gain sebesar 0,6 atau dalam kategori sedang hampir mencapai

tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual *flash card* efektif dalam pembelajaran IPA materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya.

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Masrita (2017) dengan judul penelitian Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Melalui Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* di SDN 15 Batipuh, Kabupaten Tanah Datar. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 15 Batipuh dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control design*. Data yang diperoleh berupa hasil belajar sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pemberian perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan uji non parametrik *wilcoxon signed rank test*. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai *mean* pada data *pretest* sebesar 59,60, sedangkan nilai *mean* pada data *posttest* sebesar 79,20, dan  $p = 0,00 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *make a match* efektif untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 15 Batipuh.

Penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Jana Taha, dkk (2018) dengan judul penelitian Pengaruh Metode *Poster Comment* dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika di SMPN 1. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *quasi experimental* yaitu *the matching only post test control group design*. Dimana dalam desain penelitian ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan

*treatment* (perlakuan) dengan metode *poster comment* menggunakan media kartu bergambar, sedangkan pada kelompok kontrol diberikan *treatment* (perlakuan) dengan metode *poster comment* tanpa media kartu bergambar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa tingkat keaktifan siswa pada kelompok eksperimen termasuk dalam kategori tinggi (sangat aktif) sedangkan siswa pada kelompok kontrol memiliki tingkat keaktifan yang cukup (kurang aktif). Untuk pengujian hipotesis menggunakan uji *t2 sampel independent*. Hasil yang diperoleh dari uji *t2 sampel independent* menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung  $< t$  tabel sehingga  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Hal ini berarti, terdapat perbedaan keaktifan siswa dalam pembelajaran fisika dengan penerapan metode *poster comment* menggunakan media kartu bergambar dan pembelajaran dengan metode *poster comment* tanpa menggunakan media kartu bergambar. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa metode *poster comment* menggunakan media kartu bergambar efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Fisika.

Penelitian yang dilakukan oleh Donni Saputra (2017) dengan judul penelitian Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran IPA dengan Model Pembelajaran *Make A Match* di SDN 12 Api-Api Pesisir Selatan. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase rata-rata kemampuan guru dalam mengelola kelas sebesar 56,6% dalam kategori kurang baik, sedangkan

pada siklus ke 2 sebesar 76,7% dalam kategori baik. (2) Hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran IPA meningkat dalam setiap siklusnya. Pada siklus 1 terdapat 10 siswa (58,8%) tuntas dan 7 siswa (41,2%) belum tuntas dengan rata-rata nilai secara klasikal sebesar 67,4%. Pada siklus ke II mengalami peningkatan, yaitu sebanyak 14 siswa (82,3%) tuntas dan 3 siswa (17,6%) yang belum tuntas dengan rata-rata nilai secara klasikal sebesar 23,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *make a match* pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA.

Penelitian yang dilakukan oleh Asih Mardati dan Muhammad Nur Wangid (2015) dengan judul penelitian Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik *Make A Match* untuk Kelas I SD. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Data hasil belajar yang diperoleh berupa data *pretest* dan *posttest* yang kemudian akan diuji dengan menggunakan uji *paired simple t test*, dengan taraf signifikansi 5% dan kriteria pengujian hipotesis adalah  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi  $> 0,05$  begitu pula sebaliknya. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 atau  $< 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan kartu bergambar dengan teknik *make a match*. Sebelum penggunaan media permainan kartu bergambar dengan teknik *make a match* terdapat 6 siswa (76%) yang belum tuntas dan setelah penggunaan media dan model pembelajaran

persentase ketuntasan klasikal kelas sebesar 93%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan kartu bergambar dengan teknik *make a match* terhadap hasil belajar (kemampuan kognitif) siswa.

Penelitian dengan judul Efektifitas Model *Make A Match* Berbasis *Guides Inquiry* Tema Ekosistem pada Sikap Ilmiah dan Keterampilan Proses Sains Siswa yang diteliti oleh Kartika Dwi Rahayu, dkk (2016). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian adalah dengan metode *quasi-experimental* dengan metode *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, tes, observasi dan angket. Dan kemudian data yang diperoleh akan dianalisis dengan analisis deskriptif dan non parametrik (uji *mam widney*). Dari hasil pengujian data diperoleh persentase nilai rata-rata sikap ilmiah pada kelompok eksperimen sebesar 77% dan pada kelas kontrol sebesar 74%, sedangkan hasil pengujian terhadap keterampilan proses sains diperoleh nilai 85 untuk kelas eksperimen dan 78,8 untuk kelas kontrol. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model *make a match* berbasis *guides inquiry* efektif untuk meningkatkan sikap ilmiah dan keterampilan proses sains siswa pada tema ekosistem

Penelitian yang dilakukan oleh Mawardi dan Desty Lusia Sari (2015) dengan judul Keefektifan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dan *Make A Match* Ditinjau dari Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, dengan 2 kelompok penelitian yaitu



kelompok eksperimen (model *picture and picture*) dan kelompok kontrol (model *make a match*). Data yang digunakan dalam penelitian yaitu data *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh diuji dengan uji t-test dan n-gain. Hasil perhitungan n gain menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dan peningkatan tersebut dalam kategori sedang. Untuk pengujian hipotesis dengan uji t-test diperoleh nilai t-test sebesar 0,538 dengan nilai signifikansi 0,592. Karena nilai probabilitas  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa penerapan model *picture and picture* sama efektif dengan model *make a match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Masta Ginting (2016) dengan judul penelitian Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Sebelum diberikan tindakan pada pembelajaran IPS materi peristiwa menjelang kemerdekaan sebanyak 20 siswa dari 25 siswa tidak tuntas dalam belajar. Setelah diberikan tindakan pada siklus I dengan menggunakan model *make a match* terjadi peningkatan jumlah siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah ditetapkan. Sebanyak 10 siswa mengalami ketuntasan dan 15 siswa belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 60,01. Pada siklus ke II terjadi

peningkatan dari siklus I baik dari segi jumlah siswa yang tuntas dan nilai rata-rata kelas. Pada siklus ke II terdapat 21 siswa telah mencapai ketuntasan dan 4 siswa belum mencapai ketuntasan, sedangkan nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dari siklus I, yaitu dari 60,01 menjadi 86,15. Sehingga dapat diketahui bahwa penerapan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tentang metode *make a match* yang dilakukan oleh Suatri (2015) dengan judul penelitian Pemahaman Konsep Perubahan dan Kegunaan Benda dengan Metode *Smart Game* & Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam Mata Pelajaran IPA di SDN 12 Sabaris. Hasil belajar awal siswa sebelum diberikan tindakan menunjukkan kriteria yang rendah, yaitu dengan rata-rata NEM IPA 4,47. Dari hasil penelitian dengan menerapkan metode *smart game* & pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa terhadap benda-benda yang dikenal dengan kegunaannya sebesar 65%, sedangkan pada siklus ke II diperoleh nilai rata-rata sebesar 85% artinya terjadi peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa terhadap perubahan dan kegunaan benda sebesar 20%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *smart game* & pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa SDN 12 Sebaris.

Penelitian yang dilakukan oleh Istianah, dkk (2015) dengan judul penelitian Pengembangan Media *Flash Card* Berpendekatan PRAMEK Tema Energi pada

Makhluk Hidup Untuk Siswa SMP. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengembangkan media *flash card* berpendekatan PRAMEK. Data yang diperoleh dari kegiatan penelitian adalah data hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media *flash card* berpendekatan PRAMEK. Data yang diperoleh kemudian akan dilakukan analisis data dengan uji hipotesis (uji t) dan perhitungan nilai gain. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 5,908 nilai tersebut > t tabel (1,67), sehingga dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa setelah penggunaan media *flash card* berpendekatan PRAMEK lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum penggunaan media *flash card* berpendekatan PRAMEK. Sedangkan untuk hasil perhitungan nilai n gain diperoleh indeks gain dengan kategori sedang hingga tinggi untuk setiap indikatornya, hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam kriteria cukup hingga tinggi pada masing-masing indikator setelah penggunaan media *flash card* berpendekatan PRAMEK.

Penelitian dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran *Jigsaw* dengan Media Kartu (*Flash Card*) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi Kelas X Sosial SMA N Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun 2013/2014 yang diteliti oleh Nurul Ifadah dan Sriyanto. Penelitian ini menggunakan 2 sampel, yaitu kelas eksperimen (X Sosial I) dan kelas kontrol (X Sosial 3). Penelitian ini menggunakan *True Experimental Design*. Data yang diperoleh (*pretest* dan *posttest*) akan dilakukan pengujian dengan menggunakan *sampel t-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol.

Pada kelas eksperimen hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari 50,44 menjadi 77,44 sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 48,74 menjadi 71,84. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa terjadi perbedaan peningkatan hasil belajar yang berbeda antara kelas eksperimen dan kontrol. Selain hasil belajar kognitif yang mengalami peningkatan, aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran juga meningkat. Aktivitas belajar pada kelas eksperimen mencapai 80% (sangat aktif), sedangkan aktivitas belajar siswa pada kelompok kontrol mencapai 69% (aktif). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *jigsaw* dengan media kartu (*Flash Card*) memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hestiana Ikhwati, dkk (2014) dengan judul penelitian Pengembangan Media *Flash Card* IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Students Teams Achievement Divisions* (STAD) Tema Polusi Udara. Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) melalui pengembangan media *flash card*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* telah memenuhi kriteria untuk dijadikan sebagai media pembelajaran pada tema polusi udara, dengan skor kelayakan yang diperoleh sebesar 84,17%. Sedangkan rata-rata nilai kelas yang diperoleh sebesar 92%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* efektif untuk digunakan pada pembelajaran IPA dengan tema polusi udara.

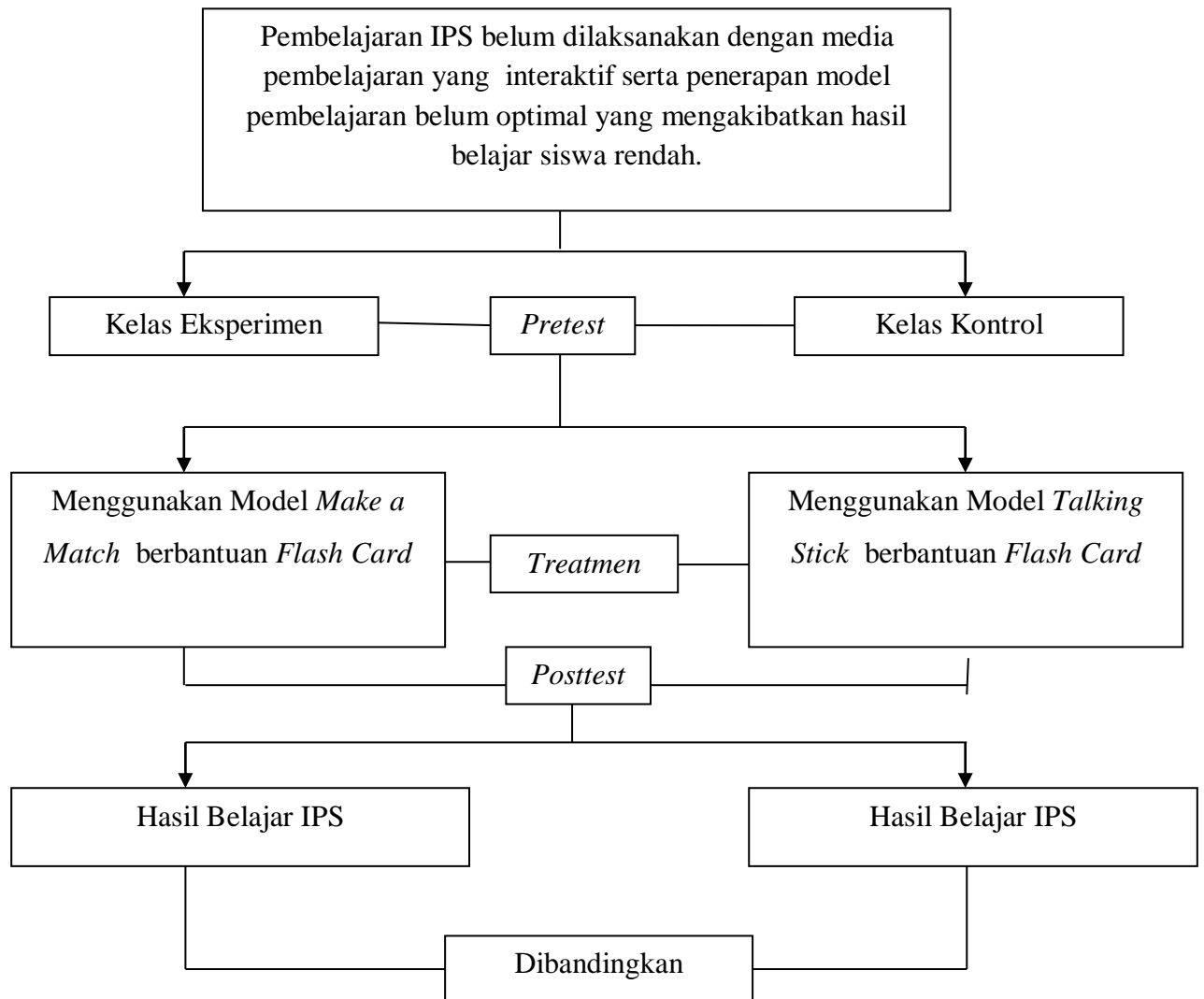
Beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya hanya menerapkan model *Make A Match* atau media *Flash Card* dalam satu penelitian untuk mengetahui perbedaan dan keefektifannya terhadap pembelajaran. Penelitian-

penelitian tersebut dijadikan sebagai acuan dan pendukung oleh peneliti untuk melakukan satu penelitian eksperimen yang menerapkan model *Make A Match* dengan media *Flash Card* dengan judul “Keefektifan Model *Make A Match* berbantuan *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika”.

### **2.3. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan hasil dari kegiatan observasi yang telah peneliti lakukan di kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora dijumpai permasalahan tentang rendahnya hasil belajar yang terjadi pada pembelajaran IPS. Data yang diperoleh dari hasil observasi peneliti, hasil belajar siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika pada mata pelajaran IPS materi Keberagaman di Indonesia menunjukkan angka yang rendah. Rendahnya hasil belajar IPS disebabkan karena materi IPS terlalu abstrak, dan luas sehingga siswa sulit untuk memahaminya. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPS adalah faktor guru. Guru belum mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif serta penerapan model pembelajaran yang digunakan belum optimal, hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran yang kemudian berdampak terhadap hasil belajarnya yang rendah. Salah satu upaya menjadikan pembelajaran menjadi aktif dan lebih menarik adalah dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *flashcard*.

Tujuan dari penerapan model pembelajaran kooperatif model *make a match* dengan media *flashcard* yaitu meningkatkan keaktifan siswa dalam menjalin kerjasama dengan kelompok dan menumbuhkan rasa tanggung jawab pada setiap anggota kelompok sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat. Selain itu, dengan pemanfaatan media *flashcard* dalam pelaksanaan pembelajaran *make a match* yang akan membantu guru untuk menarik perhatian dan minat siswa serta memudahkan penyampaian materi sehingga mudah materi ajar akan mudah meresap dan dipahami oleh siswa. Dengan demikian, kualitas pembelajaran IPS meningkat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bangun kerangka berfikir 3.1.



**Gambar 2.1** Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah dalam penelitian yang akan dibuktikan kebenarannya secara empiris berdasarkan data di lapangan (Sugiyono, 2016:50). Berdasarkan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis eksperimen penelitian ini sebagai berikut.

*H<sub>0</sub>* : Model *make a match* berbantuan *flash card* sama atau tidak efektif dibandingkan model *talking stick* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora.

*H<sub>a</sub>* : Model *make a match* berbantuan *flash card* lebih efektif dibandingkan model *talking stick* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* efektif diterapkan pada pembelajaran IPS materi “Keberagaman di Indonesia” pada siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora. Keefektifan model *make a match* berbantuan *flash card* ditunjukkan melalui hasil uji hipotesis (uji t-test) dan uji n-gain.

Pengujian hipotesis (uji t-test) dengan menggunakan uji *independent simple t test*, diperoleh nilai t hitung sebesar 2,925 dan nilai *sig (2 tailed)* adalah 0,006. Karena t hitung > t tabel ( $2,925 > 2,030$ ) dan nilai *sig* < 0,05 ( $0,006 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang dapat diartikan bahwa model *make a match* berbantuan *flash card* lebih efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora. Sedangkan hasil pengujian N-Gain terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa nilai n-gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai n-gain kelas kontrol. Nilai n-gain kelas eksperimen adalah 0,489 yang termasuk dalam kategori sedang dan nilai n-gain kelas kontrol adalah 0,26 termasuk dalam kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap penggunaan model *make a match* berbantuan *flash card*, sehingga dapat

memperkuat penerimaan hipotesis bahwa model *make a match* berbantuan media *flash card* lebih efektif dibandingkan dengan model *talking stick* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar IPS materi Keberagaman di Indonesia pada siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora.

## 5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan saran yang ditujukan oleh beberapa pihak yaitu bagi siswa, guru, dan sekolah.

### 5.2.1 Bagi Siswa

Siswa hendaknya lebih aktif dan kreatif untuk bertanya, berpendapat, dan memberikan respon yang baik dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru baik dengan menggunakan model *make a match* berbantuan *flash card* maupun dalam model pembelajaran lainnya sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien, serta siswa dapat meningkatkan daya saing untuk memperoleh nilai yang baik dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan.

### 5.2.2 Bagi Guru

Guru hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* karena model pembelajaran berbantuan media ini lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan model pembelajaran yang biasa digunakan. Sebaiknya sebelum menerapkan model *make a match* berbantuan *flash card* guru telah mempersiapkan rancangan

pembelajaran dengan baik, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

#### 5.2.3 Bagi Sekolah

Pihak sekolah dapat membiasakan guru untuk kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehari-hari, misalnya dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yang dilengkapi dengan media pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model *make a mach* berbantuan *flash card*.

#### 5.2.4 Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian serupa diharapkan dapat melakukan inovasi dan mengembangkan penelitian ini, baik sebagai penelitian lanjutan maupun penelitian lain dengan model *make a match*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Baharun, H. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure. *Cendekia*, 14(2):239-240.
- Damayanti, E., Sitti, R. Y., & Sudarti. 2016. Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Sainsmart*, 5(2):175-177.
- Diartini, R. & Triani, R. 2017. Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Probing Prompting berbantu Media Flash Card terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 5(1):60.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriyani, E. & Putri, Z. N. 2017. Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2):169.
- Fidiyanti, H. H. N., Mamat, R., & Murdiah, W. 2017. Effect Of Implementation Of Cooperative Learning Model Make A Match Technique On Student Learning Motivation In Social Science Learning (Quasi Experimental Class Viii Smp Negeri 40 Bandung). *International Journal Pedagogy Social Studies*, 2(1):140.
- Fitrianti, E. & Syamsu, H. 2014. Keefektifan Metode Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran Uang pada Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Semarang. *Economic Education Analysis Journal*, 3(1):67.

- Ginting, M. 2016. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa. *ESJ*, 5(2):49.
- Gunawan, Rudi. 2016 *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta, Cv.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Setia Pustaka.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hutama, F. S. 2016. Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2):114.
- Ifadah, N. & Sriyanto. 2015. Penerapan Metode Pembelajaran Jigsaw dengan Media Kartu (Flashcard) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi Kelas X Sosial SMA N 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun 2013/2014. *Edu Geography*, 3(6):96.
- Ikhwati, H., Sudarmin., & Parmin. 2014. Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara. *Unnes Science Education Jurnal*, 3(2):481.
- Istianah., Sudarmin., & Sri, W. 2015. Pengembangan Media Flashcard berpendekatan PRAMEK Tema Energi pada Makhluk Hidup untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Jurnal*, 4(1):747.
- Iswari, Fitria. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa FLASH CARD Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *DIKSIS*, 09(02):121.
- Kesumaningriem, C. N. & A, Syachruroji. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Ekspositori pada Konsep Energi. *JPSD*, 2(2):190.
- Lazim., N. A., Mahmud, A., Neni, H., & Khoiro, M. 2018. Utilizing Cooperative Learning Model Types Make a Match to Promote Primary Students' Achivement in Science. *Journal of Teaching and Learning in elementary Education*, 1(1):11.

- Lestari, A., A, W., S, A., & I, J. 2015. Sounds Learning Using Teams Games Tournament with Flash Card as Media at The 13th Junior High School of Magelang. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 4(2):178.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridawan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT.Refika Aditama.
- Maduratna, D. 2014. The Impact Of The Application Of Make-A Match Technique Towards Students' Vocabulary Mastery. *The Second International Conference on Education and Language*, 2(1):290.
- Mardati, Asih. & Muhammad, N. W. 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik Make A Match untuk Kelas I SD. *Jurnal Prima Eduksia*, 3(2):120.
- Masrita. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Melalui Pembelajaran Kooperatif Make A Match di SDN 15 Batipuh, Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2):179.
- Mat, M. Z. A., Siti, S. M. S., Noriza, M. N., Faridah. J., & Mislinah, M. O. 2016. An Action Research on the Effectiveness Uses of Flash Card in Promoting Hijaiyah Literacy among Primary School Pupils. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 7(2):433.
- Mawardi. & Desty, L.S. 2015. Keefektifan Model Pembelajaran Picture And Picture dan Make A Match ditinjau dari Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA Kelas 4 SD Gugus Mawar – Suruh. *Scolaria*, 5(3):82.
- Mulyani, S. 2017. Penggunaan Media Kartu (Flash Card) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*. 3(2):143.
- Muna, I. A. 2017 Studi Komparasi Metode Eksperimen Inkuiri dengan Eksperimen Verifikasi terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perpindahan Kalor. *Cendekia*, 15(2):273.
- Murfiah, Uum. 2017. *Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktik Terbaik di Sekolah*. Bandung: PT. Rafika Aditama.
- Nurdianti, S. & Nurkhin, A. 2016. Peran Cara Belajar dalam Memediasi Pengaruh Internet sebagai Sumber Belajar dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, 5(3):96.
- Nurhaniyah, B., Budi, E. S., & Fattah, H. 2015. The Implementation of Collaborative Learning Model Find Someone Who and Flashcard Game to

Enhance Social Studies Learning Motivation for the Fifth Grade Students. *Journal of Education and Practice*, 6(17):166.

Nurtamam, M.E. & Sari, A.K. 2016. Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournaments Menggunakan Flashcard sebagai Upaya Peningkatan Softskill dan Hasil Belajar Siswa SD. *Widyagogik*, 4(1):1.

Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2016.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2016.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Prastya, U. C. A., Sudarmiatin., & Sumarmi. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match berbantuan Slide Share terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS dan Keterampilan Sosial. *Jurnal Pendidikan*, 1(8):1555-1556.

Prastiwi, N. A. I., Isdiyarto., & Tatyantoro, A. 2016. Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Berbantuan Media Buku Tempel pada Mata Pelajaran KKPI di SPMA H Moenadi Kab.Semarang Tahun 2016. *Edu Komputika Jurnal*, 3(2):64.

Pratiwi, L. C., Fine, R., & Choiru, H. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Kabar (Kartu Bergambar) Materi Sifat – Sifat Cahaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Sidoharjo 01 Kabupaten Tegal. *Jurnal Lensa Pendas*, 3(2):66.

Priyatno, Duwi. 2016. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Media Kom.

Pujianti, S. S., Aries, T. D., & Muhammad, A. K. B. 2018. Keefektifan Model Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II Semester 2 SD Negeri Ngeling 01 Jepara. *Jurnal Sekolah*, 2(4):315.

Rahayu, K. D., Arif, W., & Novi, R. D. 2016. Efektivitas Model Make A Match Berbasis Guided Inquiry Tema Ekosistem pada Sikap Ilmiah dan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Unnes Science Education Journal*, 5(8):1308.

Rochanah, S., Aries, T. D., & Moh, A. 2018. Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) berbantu Media Flash Card terhadap Hasil Belajar IPS

- Siswa Kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang. *Jurnal Guru Kita*, 2(3):21.
- Saleh, A. & Faisal A. L. 2018. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Pokok SPLDV Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Angkola. *Jurnal Education and Development*, 6(1):22.
- Saputra, D. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran IPA dengan Model Pembelajaran Make A Match di SDN 12 Api-Api Pesisir Selatan. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 5(3):149.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suatri. 2015. Pemahaman Konsep Perubahan dan Kegunaan Benda dengan Metode Smart Game & Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Mata Pelajaran IPA di SDN 12 Nan Sabaris. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 3(3):56.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparta, D. G., I. W. L., & Marhaeni. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS. *e- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1):4.
- Suparwadi, L. Pengaruh Cooperative Learning tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Beta*, 8(1):55.
- Suprpto, M. N., Heri, T., & Suroso. 2018. Aktivitas Siswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP N 29 Semarang Tahun Ajaran 2018/2019. *Edu Geography*, 6(3):214.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar



- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada media Group.
- Susilana, Rudi & Cipi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susilawati, N., Agus, M., & Herdiyana, F. 2017. Pengaruh Integrasi Model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Talking Stick terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII SMPN 1 Janapria Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(1):23.
- Suwarjeni, V.W. 2015. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suwiwa, I. G. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Kuliah Teori dan Praktek Renang II. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2):668.
- Taha, M. J., Syamsuddin., & Ainul, U.T. 2018 Pengaruh Metode Poster Comment dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Fisika di SMP 1 Tanete Riaja. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1):40.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Utami, R. P., Rustono, W. S., & Sumardi. 2018. Pengaruh Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Mendeskripsikan Tokoh Pejuang Masa Penjajahan Belanda. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1):74.
- Wibawa, I. D., Nengah, S., & Agung, S. A. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2):143.
- Widoyoko, Eko Putro. 2017. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Zulfa, K. A. 2018. Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Make A Match Bagi Siswa Kelas IIIB MI Roudlotul Huda Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1):23.