

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS
PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 11 BANDA ACEH**

SKRIPSI

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

Oleh

**INTAN MAHARANI
1411080023**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2024**

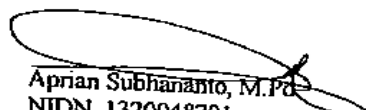
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Intan Maharani
NIM 1411080023
Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul skripsi Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Pemahaman Konsep IPS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 11 Banda Aceh


Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana

Banda Aceh, 26 Februari 2024

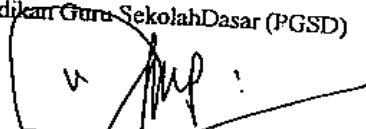
Pembimbing I,


Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN. 1320048701

Pembimbing II,


Hani Murandar, M.Pd
NIDN. 1316038901

Mengatahui,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| LEMBAR PERSETUJUAN | i |
| LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN..... | iv |
| LEMBAR MOOTO | v |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| ABSTRAK | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 5 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 6 |
| 1.5 Hipotesis Penelitian..... | 8 |
| 1.6 Definisi Istilah | 8 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 11 |
| 2.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> | 11 |
| 2.2 Pemahaman Konsep | 15 |

| | |
|--|-----------|
| 2.3 Belajar dan Pembelajaran IPS | 21 |
| 2.4 Kajian Penelitian yang Relevan | 29 |
| 2.5 Kerangka Berpikir | 30 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 32 |
| 3.1 Metode dan Desain Penelitian..... | 32 |
| 3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian | 33 |
| 3.3 Prosedur Penelitian..... | 33 |
| 3.4 Alur Penelitian..... | 34 |
| 3.5 Instrumen Penelitian..... | 35 |
| 3.6 Analisis Instrumen..... | 36 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 41 |
| 4.1 Hasil Penelitian | 41 |
| 4.2 Pembahasan | 54 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 57 |
| 4.1 Kesimpulan..... | 57 |
| 4.2 Saran..... | 58 |
| DAFTAR PUSTAKA | 59 |
| LAMPIRAN..... | |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara sadar dan terencana. Bagi setiap individu, pendidikan ini merupakan suatu kebutuhan dalam hidup karena dengan pendidikan seseorang akan mempunyai suatu keterampilan yang dapat digunakan untuk hidup dimasyarakat, bangsa dan negara. Istilah pendidikan atau *paedagogie* ini lebih menekankan dalam hal praktek, yaitu menyangkut proses pembelajaran. Menurut Langeveld dalam Hasbullah (2011: 2) pendidikan adalah usaha, pengaruh, perlindungan, dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju pada pendewasaan anak itu, atau lebih tepatnya membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia yaitu lemahnya proses pembelajaran. Kebanyakan proses pembelajaran yang terjadi di kelas dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan selera guru. Menurut Hanafiah (2010:103) pembelajaran yang unggul memerlukan para guru yang profesional.

Selain guru, peserta didik juga memiliki keterlibatan dalam pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal dan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 11 Banda Aceh terhadap proses pembelajaran IPS semester genap tahun ajaran 2016/2017, diketahui bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung hanya guru yang aktif dan masih menggunakan ceramah dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik masih kurang aktif untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, diperoleh informasi bahwa model kooperatif tipe *make a match* tidak pernah diterapkan dalam pembelajaran. Ketika menyampaikan materi pelajaran, guru belum menggunakan variasi model dan media pembelajaran secara maksimal, sehingga konsep pemahaman peserta didik masih bersifat abstrak dan pembelajaran terkesan monoton.

Sebagian peserta didik kelas IV ada yang mengobrol dengan temannya ataupun melamun ketika guru menyampaikan materi. Ketika guru menyampaikan pertanyaan, peserta didik kurang antusias bahkan terkesan pasif dalam menjawab pertanyaan karena pelajaran IPS dianggap membosankan dan tidak menyenangkan. Pertanyaan yang diberikan guru hanya dijawab dan didominasi oleh peserta didik yang pintar. Hal tersebut merupakan indikasi rendahnya prestasi belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengubah cara atau pola belajarnya. Peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan cara berpasangan dan kelompok.

Menurut Isjoni (2011:49), guru dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain model

pembelajaran yang tepat, juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, agar pembelajaran berjalan dengan kondusif. Salah satu model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Menurut Rusman (2012: 223) model *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan model pembelajaran peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Model *cooperative learning* tipe *make a match* melatih pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, karena ada unsur permainan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran, selain itu melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar karena adanya pembatasan waktu dalam penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match*.

Jenjang sekolah dasar (SD), telah dirancang berbagai mata pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik seperti yang telah diatur dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 dimana disebutkan bahwa kurikulum SD/MI memuat delapan mata pelajaran inti. Salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan di SD adalah pelajaran IPS dan merupakan mata pelajaran yang diujikan pada ujian nasional. Menurut Trianto (2014: 176) bahwa tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari.

Berdasarkan observasi awal peserta didik kelas IV SDN 11 Banda Aceh diperoleh banyak peserta didik yang belum tuntas belajar dan belum mencapai KKM. KKM yang ditentukan di kelas IV SDN 11 Banda Aceh khususnya pada pelajaran IPS adalah 70. Hal ini dilihat dari nilai ujian tengah semester, dari keseluruhan siswa

kelas IV SD Negeri 11 Banda Aceh hanya 40% yang dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sedangkan 60% lagi memperoleh nilai dibawah nilai KKM. Artinya dari jumlah peserta didik 30 orang masih terdapat 18 peserta didik yang belum tuntas belajarnya dan hanya 12 peserta didik sudah mencapai ketuntasan minimum atau KKM, dan mebacanya dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih kurang dalam pemahaman terhadap konsep yang dipelajarinya, sehingga butuh pembelajaran khusus agar pemahaman peserta didik menjadi meningkat. Adapun persentase observasi awal berdasarkan indikator pemahaman konsep adalah seperti pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Persentase Hasil Observasi Awal Indikator Pemahaman Konsep

| No | Indikator Pemahaman Konsep | f | (%) |
|------------------|--|----|-----------|
| 1 | Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari | 18 | 60 |
| 2 | Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut | 16 | 53,33 |
| 3 | Mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep | 15 | 50 |
| 4 | Menerapkan konsep secara logis | 12 | 40 |
| 5 | Memberikan contoh atau contoh kontra (bukan contoh) dari konsep yang dipelajari | 13 | 43,33 |
| 6 | Menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis (tabel, grafik, diagram, gambar, sketsa, model matematika, atau cara lainnya) | 8 | 26,67 |
| 7 | Mengaitkan berbagai konsep dalam IPS maupun di luar IPS | 8 | 26,67 |
| 8 | Mengembangkan syarat perlu dan/atau syarat cukup suatu konsep | 6 | 20 |
| Rata-rata | | | 40 |

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka diperlukan suatu perubahan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS, yaitu salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* agar pemahaman konsep peserta didik meningkat, dan berimbas pada peningkatan prestasi belajar IPS peserta didik. Perubahan dalam proses pembelajaran ini merupakan suatu usaha yang

harus dilakukan oleh guru untuk mengubah cara berpikir peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajarinya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa perlu untuk melakukan suatu penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Pemahaman Konsep IPS Peserta Didik Kelas IV SDN 11 Banda Aceh”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah peningkatan pemahaman konsep IPS peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas IV SDN 11 Banda Aceh?
2. Bagaimanakah respon atau tanggapan peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS di SDN 11 Banda Aceh?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPS peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas IV SDN 11 Banda Aceh.

2. Untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS di SDN 11 Banda Aceh.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dikaji berdasarkan dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Menurut Ngalimun (2013:176) menyatakan bahwa *make a match* adalah model pembelajaran dimana setiap peserta didik mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap peserta didik mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya peserta didik yang benar mendapat nilai-reward. Pemahaman konsep adalah kemampuan untuk memperoleh makna atau arti sesuatu dari ide-ide abstrak yang dapat digunakan seseorang untuk menuliskan konsep, memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep dan dapat mengaplikasikan konsep ke pemecahan masalah

Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat penelitian secara teoritis adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan pembelajaran di SD Negeri 11 Banda Aceh yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

- 2) Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan dan pembelajaran, yaitu membuat inovasi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.
- 3) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan pemahaman konsep peserta didik serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.
- 4) Memberikan deskripsi tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap pengembangan pembelajaran di sekolah.
- 5) Memberikan teori tentang pemahaman konsep peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
- 6) Memberikan deskripsi hasil penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

2. Manfaat praktis

Manfaat penelitian secara praktis adalah tersedianya:

- 1) Instrumen untuk pemahaman konsep peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan pihak sekolah.
- 2) Instrumen pembelajaran berupa RPP dapat dimanfaatkan oleh guru dan pihak sekolah, serta dapat membantu guru dalam mengetahui strategi dan metode pembelajaran yang bervariasi dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.
- 3) Instrumen untuk respon dianalisis dengan menggunakan rumus persentase.

- 4) Instrumen lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen pendukung berupa respon atau tanggapan peserta didik terhadap model yang diterapkan yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan pihak sekolah.
- 5) Instrumen untuk pemahaman konsep peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus uji peningkatan yaitu uji N-gain yang dihitung manual dengan menggunakan kalkulator

1.5 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiono (2012:64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Menurut Ridwan (2012:9) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya.

Berdasarkan definisi hipotesis di atas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang masih perlu diuji kebenarannya melalui penelitian, maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap pemahaman konsep IPS peserta didik kelas IV SDN 11 Banda Aceh”

1.6 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsir kata istilah yang terdapat dalam penelitian ini, maka perlu di berikan beberapa definisi istilah sebagai berikut:

1) Model Kooperatif

Suprijono (2015: 65) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran ini dapat diartikan pula sebagai pola. Arends dalam Suprijono (2015: 65) yang mendefinisikan model pembelajaran tersebut sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2) Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

Menurut Ngalimun (2013: 176) menyatakan bahwa *make a match* adalah model pembelajaran dimana setiap peserta didik mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap peserta didik mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya peserta didik yang benar mendapat nilai-reward. Rusman (2012: 223), yang menyatakan bahwa *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif, dimana dalam penerapannya peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

3) Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah kemampuan untuk memperoleh makna atau arti sesuatu dari ide-ide abstrak yang dapat digunakan seseorang untuk menuliskan konsep, memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep dan dapat mengaplikasikan konsep ke pemecahan masalah (Nurhadi dan senduk, 2009). Indikator pemahaman dalam penelitian ini merupakan: 1) Interpretasi; 2) Translasi;

dan 3) Ekstrapolasi. Pemahaman konsep peserta didik juga dilihat berdasarkan ranah kognitif.

4) Pembelajaran IPS

Pembelajaran pendidikan IPS adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek “pendidikan” daripada “transfer konsep” karena dengan pembelajaran ini diharapkan dapat memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya (Trianto, 2014:172)