



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkembangan Teknologi Transportasi

Reni Melawati¹, Sumardi², Nana Ganda³

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
email: rennimelawati@gmail.com

Abstract

In the beginning, this research was based on the discovery of a problem in the field, namely the weakness of student learning outcomes in social science lessons, especially, the material development of transportation technology. This is because the learning is still traditional. Lack of development of innovative learning techniques, thus students feel bored if faced with social science lessons. In this case, the researcher chose make a match learning technique to overcome it, based on literature review and problem formulation. In general, the formulation of the problem in this research is to raise how the influence of make a match learning techniques on student learning outcomes on the material development of transportation technology. While the purpose of this study is to describe and know how the influence of make a match learning techniques on student learning outcomes on the material development of transportation technology. The method used in this research is quasi experimental with Nonequivalent Control Group Design research design. The population is the fourth grader of SD Negeri 1 Nagarasari Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya with sampling technique using saturated sample technique. The data collection technique used is a multiple choice objective test. Based on the data obtained and the results of data analysis, it is concluded that the results of student learning on the material development of transportation technology is better than the student learning outcomes on the material development of transportation technology using conventional learning technique.

Keywords: *Make a Match Learning Technique, Learning Outcomes, Social Studies.*

Abstrak

Pada awalnya penelitian ini dilatar belakangi oleh penemuan suatu masalah dilapangan, yaitu lemahnya hasil belajar siswa pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial, khususnya materi perkembangan teknologi transportasi. Hal ini karena pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat tradisional. Kurangnya pengembangan teknik pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa merasa bosan jika dihadapkan dengan pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Dalam hal ini, peneliti memilih teknik pembelajaran *make a match* untuk mengatasi hal tersebut, dengan didasari kajian pustaka dan rumusan masalah. Secara umum, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu untuk mengangkat bagaimana pengaruh teknik pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi transportasi. Sedangkan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan dan mengetahui bagaimana pengaruh teknik pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi transportasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Nagarasari Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa tes objektif pilihan ganda. Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil analisis data, maka disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi transportasi lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi transportasi dengan menggunakan teknik pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : Teknik Pembelajaran *Make a Match*, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS.

PENDAHULUAN

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata

pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah

“*Social Study*” (Sapriya, 2007, hlm.2). Ilmu Pengetahuan Sosial, ilmu yang mempelajari apa yang terjadi baik di lingkungan ruang lingkup kecil maupun ruang lingkup yang luas. Mata pelajaran IPS dianggap sebagai ilmu dasar dimanfaatkan untuk memahami gejala-gejala sosial yang timbul di masyarakat dan sebagai landasan pengembangan jiwa sosial agar siswa dapat mencapai kualitas yang optimal. Pelajaran IPS bermakna dalam membina segi intelektual, sikap, minat dan kreativitas bagi siswa.

Di Sekolah Dasar, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswa, pelaksanaan pembelajarannya didasarkan kepada kurikulum. Dengan pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang disiplin, demokratis, kritis dan bertanggung jawab.

Salah satu materi IPS yang harus dikuasai siswa kelas IV adalah Perkembangan Teknologi Transportasi. Sebagaimana tercantum dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, yakni:

Tabel 1

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.	2.3 Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

Teknologi transportasi di Indonesia melesat begitu cepat. Teknologi-teknologi transportasi yang canggih dan modern semakin banyak di Indonesia. Teknologi transportasi juga sangat dibutuhkan oleh semua orang di dunia. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat mengetahui dan menyadari betapa pentingnya teknologi transportasi.

Untuk mempelajari materi IPS diperlukan beberapa model pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak bosan terhadap proses pembelajaran IPS, karena banyak yang beranggapan bahwa pembelajaran IPS membosankan dan mayoritasnya membaca buku paket saja. Guru harus memiliki inovasi untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Pada kenyataan dilapangan, guru hanya meminta siswa menguasai materi perkembangan teknologi transportasi dengan membaca buku paket IPS dan dalam proses pembelajaran yang aktif hanya guru saja (*Teacher Center*), sehingga hasil belajar yang dicapai pun belum mencapai harapan dan belum sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan dilapangan, peneliti tertarik untuk meneliti suatu model pembelajaran sebagai cara untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa selama

proses pembelajaran. Model pembelajaran tersebut yaitu model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Make A Match*. Peneliti mengambil teknik pembelajaran *make a match*, karena peneliti merujuk kepada penelitian Rina Ragianti pada tahun 2016 dengan judul "Pengaruh Strategi Pembelajaran Model *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keberagaman Budaya". Alasan lain peneliti mengambil teknik pembelajaran *make a match*, karena teknik *make a match* belum pernah dilakukan di SD tempat peneliti melakukan penelitian.

Make a match artinya mencari pasangan. Pembelajaran dengan menggunakan teknik *make a match* dapat mengajak siswa untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui permainan kartu pasangan. Selain itu, dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang telah disiapkan. Proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Transportasi".

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar mengajar dalam pendidikan

formal dimana siswa ditempatkan sebagai sumber aktivitas dalam kegiatan belajar. Suardi, Moh., (2015, hlm. 7) mendefinisikan bahwa "pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar."

Istilah "Ilmu Pengetahuan Sosial", disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah "*Social Study*" (Sapriya, 2009, hlm. 19). Selanjutnya menurut Sapriya (2009, hlm. 20) menjelaskan bahwa "Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta katakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik".

IPS seringkali dianggap mudah dalam proses kegiatan belajar mengajar. Padahal, IPS melibatkan kemampuan berpikir yang luas dan memerlukan pemahaman yang luas untuk memahami materi-materi yang berkenaan dengan lingkungan dan sosialnya. Hasan (dalam Ragianti, R., 2016) menyatakan "tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat

dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.” Selanjutnya menurut Kurikulum 2006 (Mendiknas) (dalam Rosidah, Y., 2014, hlm. 7) mengemukakan bahwa ‘IPS di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara’.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS sebagai proses belajar yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu-ilmu sosial. Kegiatan pembelajaran IPS jugadapat melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan, wawasan, keterampilan untuk dapat bekerja dalam memecahkan masalah.

Selanjutnya belajar adalah usaha sadaryang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk memperoleh perubahan perilaku. Sejalan dengan itu, Morgan (dalam Suprijono, A., 2015, hlm. 3) menjelaskan bahwa ‘*Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience.* (Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman)’. Sejalan dengan itu, Hermawan, dkk (dalam Tanjilurohmah, I., 2014, hlm. 4) menjelaskan bahwa ‘belajar adalah proses perubahan perilaku, dimana perubahan perilaku tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, perubahan

perilaku tersebut meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor’.

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2015, hlm.6) menjelaskan bahwa:

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan, hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial, dan intelektual.

Namun pada kenyataannya, aspek kognitif adalah salah satu aspek yang paling banyak dijadikan sebagai objek penilaian guru, karena aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Pembelajaran IPS yang dikenal dengan materi yang banyak daripada praktik membuat guru menilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS adalah dari aspek kognitifnya saja.

Kemudian, *Cooperative learning* adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok

tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Jenis model pembelajaran *cooperative learning* sangat banyak sekali, diantaranya *Jigsaw*, *Numbered Heads Together (NHT)*, *Two Stay Two Stray*, *Make A Match* dan lain-lain. Dibawah ini akan dijelaskan mengenai pembelajaran *make a match*.

“Teknik pembelajaran diartikan sebagai penggunaan patokan-patokan khusus dalam melaksanakan suatu pembelajaran tertentu yang meliputi langkah-langkah, sarana dan alat bantu dalam ruang lingkup pembelajaran yang digunakan” (Kartakusumah, B., 2006, hlm. 82). Sedangkan menurut Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI (2007, hlm. 6) mendefinisikan bahwa “teknik pembelajaran adalah cara membelajarkan yang dipilih sesuai dengan pembelajaran yang digunakan.”

Salah satu keunggulan *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Isjoni (2007, hlm. 77) menyatakan bahwa “*Make a match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar konsep dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia”.

Tujuan dari pembelajaran *make a match* adalah agar siswa terlatih untuk lebih cermat, teliti dan memiliki pemahaman yang kuat dari apa yang mereka pelajari. Dari hal tersebut, dengan tidak sengaja siswa akan dapat menghafal cepat, menganalisis dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

Langkah-langkah *make a match* (Huda, M., 2011, hlm. 135) adalah:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian);
- 2) Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu;
- 3) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan PERSIBAYA berpasangan dengan pemegang kartu SURABAYA, atau pemegang kartu yang berisi nama SBY berpasangan dengan pemegang kartu PRESIDEN RI;
- 4) siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lain yang memegang kartu yang berhubungan. Misalnya, pemegang kartu 3+3 membentuk kelompok dengan pemegang kartu 2x3 dan 12:2.

Selanjutnya, Peneliti merancang langkah-langkah pembelajaran menggunakan teknik pembelajaran *make a match* sebagai berikut:

- a. Peneliti menyiapkan 22 kartu (11 kartu soal dan 11 kartu jawaban) mengenai materi perkembangan teknologi transportasi;
- b. Setiap siswa mengambil 1 kartu;
- c. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang sesuai antara kartu soal dan kartu jawaban;

- d. Siswa yang sudah menemukan pasangan kartunya, selanjutnya menuliskan materi yang ada pada kartu di papan tulis;
- e. Setiap siswa memiliki kesempatan 2x bermain.

Jadi, dalam penerapan teknik pembelajaran *make a match* siswa diharapkan aktif selama proses pembelajaran. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang sesuai dengan kartu siswa lainnya, sehingga siswa tidak hanya aktif, melainkan mampu bekerja sama dalam mencocokkan kartu yang dimilikinya.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian Quasi Experimental Design. Alfianika, N. (2015, hlm. 135) menjelaskan bahwa “desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random”.

Desain penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan penelitian.

Desain quasi eksperimen yang digunakan oleh peneliti adalah “Nonequivalent Control Group Design”.

berikut gambaran Nonequivalent Control Group Design:

E	O1	X	O2
K	O3		O4

Gambar 1
Nonequivalent Control Group Design

(Sugiyono., 2010, hlm.79)

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

K: Kelompok kontrol

X:perlakuan terhadap kelas eksperimen

Dalam hal ini dapat dilihat perbedaan pencapaian antara kelompok eksperimen (O2-O1) dengan kelompok kontrol (O4-O3).

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Nagarasari Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya dengan teknik sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh. Sampel berjumlah 40 siswa dengan rincian 20 orang siswa kelas IV-A dan 20 orang siswa kelas IV-B. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa tes objektif pilihan ganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pre-test dan *post-test* dilaksanakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum di beri perlakuan atau *treatment*, dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan atau *treatment*. Selanjutnya, data yang diperoleh dikategorikan menurut interval kategori

Cece Rahmat dan Solehudin (dalam Muharram, M. R. W., 2014, hlm. 16) interval kategori memiliki ketentuan sebagai berikut:

Tabel 2
Interval Kategori

No.	Interval	Kategori
1.	$X \geq \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Tinggi
3.	$\bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal}$	Sedang
4.	$\bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal}$	Rendah
5.	$X < \bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal}$	Sangat Rendah

Keterangan:

X_{ideal} = Item instrumen X skor tertinggi

$$\bar{X}_{ideal} = \frac{1}{2} \times X_{ideal}$$

$$S_{ideal} = \frac{1}{3} \times \bar{X}_{ideal}$$

Dalam penilaiannya peneliti menggunakan 25 instrumen dengan kriteria skor tertinggi 1 dan skor terendah 0. Sehingga interval kategori hasil *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk menentukan X_{ideal} , \bar{X}_{ideal} dan S_{ideal} didapatkan:

X_{ideal}	25
\bar{X}_{ideal}	12,50
S_{ideal}	4,167

Setelah diperoleh data hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian didapatkan skor dan dikategorikan menurut interval kategori. Data hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3
Interval Kategori *Pre-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi		Presentase	
			K	E	K	E
1	$X \geq 18,75$	Sangat Tinggi	7	2	35%	10%
2	$14,58 \leq X < 18,75$	Tinggi	4	13	20%	65%
3	$10,42 \leq X < 14,58$	Sedang	9	3	45%	15%
4	$6,25 \leq X < 10,42$	Rendah	0	2	0%	10%
5	$X < 6,25$	Sangat Rendah	0	0	0%	0%

Dari tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi transportasi di kelas IV SD yang diperoleh dari hasil skor *pre-test* kelas kontrol memiliki tiga kategori, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang. Hal ini dapat dilihat dari interval kategori hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi transportasi bahwa dari 20 siswa kelas kontrol, 7 orang siswa memiliki kategori sangat tinggi dengan persentase 35%, 4 orang siswa memiliki kategori tinggi dengan persentase 20%, dan 9 orang siswa memiliki kategori sedang dengan persentase 45%.

Sedangkan pada kelas eksperimen, terdapat empat kategori dalam interval kategori hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi transportasi yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah. Hal ini terbukti dari presentase dan frekuensi dalam interval, diantaranya 2 orang siswa memiliki kategori sangat tinggi dengan presentase 10%, 13 orang siswa memiliki kategori tinggi dengan presentase 65%, 3 orang siswa yang memiliki kategori sedang dengan presentase 15% dan 2 orang siswa memiliki kategori rendah dengan presentase 10%.

Tabel 4
Interval Kategori *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi		Presentase	
			K	E	K	E
1	$X \geq 18,75$	Sangat Tinggi	14	17	70%	85%
2	$14,58 \leq X < 18,75$	Tinggi	3	3	15%	15%
3	$10,42 \leq X < 14,58$	Sedang	3	0	15%	0%
4	$6,25 \leq X < 10,42$	Rendah	0	0	0%	0%
5	$X < 6,25$	Sangat Rendah	0	0	0%	0%

Dari tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi transportasi yang telah diperoleh dari *post-test* atau tes akhir yang dilakukan setelah diberi perlakuan atau *treatment*, dikelas kontrol terdapat tiga kategori, yaitu sangat tinggi, tinggi, dan sedang. Hal ini dibuktikan dalam interval kategori hasil belajar siswa bahwa dari 20 orang siswa dikelas kontrol, 14 orang siswa memiliki kategori sangat tinggi dengan presentase 70%, 3 orang siswa memiliki kategori tinggi dengan presentase 15% dan 3 orang siswa memiliki kategori sedang dengan presentase 15%.

Selanjutnya pada kelas eksperimen dari 20 orang siswa terdapat 17 orang siswa memiliki kategori sangat tinggi dengan presentase 85% dan 3 orang siswa memiliki kategori tinggi dengan presentase 15%.

Untuk membuktikan secara empiris bahwa teknik pembelajaran *make a match* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, maka peneliti melakukan uji skor N-Gain. Adapun hasil dari uji skor N-Gain disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5
Rata-rata N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	N-Gain Tertinggi	N-Gain Terendah	Rata-rata N-Gain
Kontrol	0,80	0,07	0,45
Eksperimen	1	0,20	0,70

Berdasarkan tabel 5 diperoleh data bahwa N-Gain tertinggi (g_{max}) di kelas kontrol adalah 0,80 dan N-Gain terendah (g_{min}) adalah 0,07. Sedangkan N-Gain tertinggi di kelas eksperimen (g_{max}) adalah 1 dan N-Gain terendah (g_{min}) di kelas eksperimen adalah 0,20. Dengan rata-rata N-Gain di kelas kontrol 0,45, sedangkan gain rata-rata kelas eksperimen adalah 0,70. Artinya, secara umum skor *post-test* siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan.

Selanjutnya untuk mengetahui secara empiris perbedaan skor N-Gain antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka peneliti melakukan uji-T (*Compare means Independent sample t-test*). Pengujian ini digunakan untuk membandingkan perbedaan rata-rata dua kelompok sampel yang berbeda. Uji beda dua sampel ini dianalisis dengan bantuan *SPSS 16.0*. dan hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut.

H_0 (Hipotesis Nol) : $\mu_1 = \mu_2$ menyatakan tidak terdapat pengaruh teknik pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi transportasi.

H_a (Hipotesis Alternatif) : $\mu_1 \neq \mu_2$ menyatakan terdapat pengaruh teknik pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi perkembangan

teknologi
 transportasi.

Dengan menggunakan taraf signifikansi 5% (0,05) maka hasil pengujiannya disajikan pada tabel 4.21 sebagai berikut:

Tabel 6
Uji Hipotesis Data *Post-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Skor	t-test for Equality of Means						
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper
Equal variances assumed	2.381	38	.022	2.300	.966	.344	4.256

Berdasarkan tabel 6 diperoleh nilai signifikansi (sig.) 0,022 ($0,022 < 0,05$) ini membuktikan keberhasilan hipotesis dari penelitian. Adapun hipotesisnya yaitu Hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi transportasi yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran *Make a Match* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan teknik pembelajaran *Make a Match*. Dengan dibuktikan perolehan nilai signifikansi $0,022 < 0,05$ sehingga H_a (hipotesis alternatif) diterima dan ditolaknya H_0 (hipotesis nol).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, analisis data serta uji hipotesis, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi transportasi dengan menggunakan model *cooperative*

tipe *make a match* (mencari pasangan) dengan N-Gain tertinggi 1 dan terendah 0,20 maka hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative* tipe *make a match* (mencari pasangan) berada pada kategori tinggi dengan rata-rata 0,70.

- Hasil belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi transportasi dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada test awal atau *pre-test* dengan N-gain 0,80 dan terendah 0,07. Maka hasil belajar siswa dikelas kontrol berada pada kategori sedang dengan rata-rata 0,45.
- Adanya pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a mtch* terhadap hasil belajar siswa terlihat pada nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen yang menggunakan teknik pembelajaran *make a match* yaitu 0,70 termasuk pada kategori tinggi dan nilai rata-rata N-Gain pada kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik pembelajaran *make a match* yaitu 0,45 termasuk pada kategori sedang.

Hal ini dibuktikan pula dari uji hipotesis dengan nilai signifikansi 0,022 ($0,022 < 0,05$) berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, hasil belajar siswa yang menggunakan teknik pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dikelas eksperimen lebih besar daripada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan

teknik pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dikelas kontrol. Hal tersebut membuktikan bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi transportasi.

belajar siswa pada pembelajaran IPS di SD. *Pedadidaktika*. 1 (1), hlm. 7.

Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Tanjilurohmah, I., (2014). Analisis tentang penggunaan keterampilan dasar mengajar bervariasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Pedadidaktika*, 1 (1), hlm. 4.

DAFTAR PUSTAKA

Alfianika, N. (2015). *Metode penelitian pengajaran bahasa indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.

Huda, M. (2011). *Cooperative learning: metode, teknik, struktur dan model terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Isjoni. (2014). *Cooperative learning: efektifitas pembelajaran kelompok*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, A. (2011). *Cooperative learning: teori dan aplikasi paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. (2007). *Ilmu dan aplikasi*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.

Sapriya, dkk. (2007). *Konsep dasar IPS*. Bandung: CV. Yasindo Multi Aspek.

Suardi, Moh. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Ragianti, R. (2016). *Pengaruh strategi pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya*. (Skripsi). S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya.

Rosidah, Y. (2014). Pengaruh metode teams games tournament terhadap partisipasi