

**PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA**
(Penelitian pada Siswa Kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang)

SKRIPSI



Disusun Oleh:

**Indah Octaviana
13.0305.0012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2017

**PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA**
(Penelitian pada Siswa Kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang)

SKRIPSI

**Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1 Studi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang**



Disusun Oleh:

**Indah Octaviana
13.0305.0012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA**
(Penelitian pada Siswa Kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang)

Disusun Oleh:

Nama : Indah Octaviana

NPM : 13.0305.0012

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Untuk dipertahankan di Depan Penguji Skripsi



Magelang, 17 Juni 2017

Dosen Pembimbing I

A blue ink signature of Prof. Dr. Muhammad Japar, consisting of stylized initials and a surname.

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

Dosen Pembimbing II

A blue ink signature of Astuti Mahardika, consisting of stylized initials and a surname.

Astuti Mahardika, M.Pd
NIK. 138706112

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang)

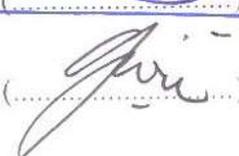
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Kamis

Tanggal : 10 Agustus 2017

Tim Penguji Skripsi:

1. Prof.Dr.Muhammad Japar, M.Si.,Kons (Ketua/ Anggota): (.....) 
2. Astuti Mahardika, M.Pd.(Sekretaris/ Anggota) : (.....) 
3. Dr. Purwati, MS.,Kons.(Anggota) : (.....) 
4. Agrissto Bintang A.P, M.Pd.(Anggota) : (.....) 

Mengesahkan,
Dekan FKIP



Drs. Subiyanto, M.Pd.

NIP. 19570807 198303 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Indah Octaviana
NPM : 13.0305.0012
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Make a Match* berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA Penelitian pada Siswa Kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, Juli 2017



Indah Octaviana
13.0305.0012

MOTTO

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari ’alaq. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajarkan manusia dengan pena, Dia mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Al Alaq: 1-5)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini teruntuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta yang setia memberikan do'a, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, bimbingan, motivasi, dan dampingan selama ini.
2. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA” Penelitian pada Siswa Kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang dengan lancar. Skripsi ini menjadi salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin dan kesempatan penulis untuk menuangkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons., Dosen Pembimbing Skripsi I dan Astuti Mahardika, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi II yang selalu memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi dalam menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.

5. Abdul Rozak Sidik, S.Pd.I., M.Pd. Kepala Sekolah SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Semua Dosen dan Karyawan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu melancarkan penulis menyelesaikan skripsi.
7. Teman- teman Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu memberi saran dalam proses pembuatan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak senantiasa diharapkan oleh penulis. Semoga karya penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Magelang, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAKSI	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hasil belajar IPA	
1. Pengertian Hasil Belajar	7

2. Aspek Hasil Belajar	8
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	12
4. Pengertian IPA.....	13
5. IPA untuk Sekolah Dasar	14
B. Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> berbantuan Multimedia Interaktif	
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	16
2. Tujuan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	16
3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	17
4. Multimedia Interaktif.....	18
5. Langkah- langkah Model <i>Make a Match</i> Berbantuan Multimedia Interaktif	20
C. Hubungan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA	
D. Kerangka Berpikir	24
E. Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	26
B. Identifikasi Variabel Penelitian	27
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	28
D. Subjek Penelitian	
1. Populasi	28

2. Sampel.....	29
3. <i>Sampling</i>	29
E. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	
1. Metode Pengumpulan Data.....	29
2. Uji Validitas Instrumen.....	32
3. Analisis Reliabilitas.....	34
4. Instrumen Tes.....	35
5. Analisa Daya Beda.....	37
6. Analisa Taraf Kesukaran Soal.....	38
F. Teknik Analisis Data	
1. Uji Prasyarat Analisis.....	40
2. Uji Hipotesis.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	
1. Tahap Persiapan.....	42
2. Pelaksanaan Penelitian.....	42
3. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	44
4. Hasil Pengujian Prasyarat Analisis.....	51
5. Hasil Pengujian Hipotesis.....	53
B. Pembahasan.....	54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain “ <i>Pre test- Post test Control Grup Design</i> ”	26
3.2 Kisi- kisi Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif.....	30
3.3 Hasil Uji Validitas Item Butir Soal Tes Hasil Belajar	34
3.4 Kriteria Koefisien Reliabilitas.....	35
3.5 Kisi- Kisi Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif Sesudah Validasi	35
3.6 Kriteria Indeks Diskriminasi (DB).....	37
3.7 Hasil Daya Beda Tiap Item	38
3.8 Kriteria Indeks Kesukaran Soal	39
3.9 Taraf kesukaran Soal.....	39
4.1 Nilai Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen	45
4.2 Interval Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen.....	46
4.3 Nilai Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol.....	47
4.4 Interval Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol	48
4.5 Interval Hasil Belajar <i>Pre test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	49
4.6 Interval Hasil Belajar <i>Post test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	50
4.7 Hasil Uji Normalitas	52
4.8 Hasil Uji ANOVA.....	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	24
Gambar 2. Diagram Batang Nilai Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen.....	47
Gambar 3. Diagram Batang Nilai Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol	49
Gambar 4. Diagram Batang Nilai Hasil Belajar IPA Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	50
Gambar 5. Diagram Batang Nilai Hasil Belajar IPA Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan Penelitian	62
2. Soal Tes Uji Coba Instrumen	64
3. Hasil Uji Coba Instrumen Soal.....	77
4. Silabus, RPP, LKS dan Materi Ajar	81
5. Validasi Instrumen Penelitian	167
6. Kisi-Kisi Soal dan Soal Hasil Belajar	179
7. Hasil Belajar Siswa	189
8. Hasil Analisis Statistika	191
9. Dokumentasi	197

PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

(Penelitian pada Siswa Kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang)

Indah Octaviana

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA. Penelitian dilakukan pada siswa kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Penelitian ini adalah penelitian menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design* dengan satu perlakuan. Populasi kelas III ada 5 kelas, sampel IIIB 32 siswa untuk kelas eksperimen dan IIIA 32 siswa untuk kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel adalah *cluster random sampling*. Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian yaitu: variabel terikat yang berupa hasil belajar IPA, serta variabel bebas yang berupa model *make a match* berbantuan multimedia interaktif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Teknik analisis data menggunakan *analisis parametric one way ANOVA*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *make a match* berbantuan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai rata-rata antar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, dimana nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Make A Match* berbantuan multimedia interaktif berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar IPA siswa SD kelas III di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPA, Model *Make A Match* berbantuan Multimedia Interaktif.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu individu dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 Bab I pasal 1 menyebutkan 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 spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Keberhasilan proses pendidikan di suatu sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor- faktor yang dimaksud antara lain guru, siswa, kurikulum, lingkungan, dan lain sebagainya. Faktor guru dan siswa merupakan faktor penting. Pentingnya faktor guru dan siswa tersebut dapat dituntut melalui pemahaman hakikat pembelajaran, yakni sebagai usaha sadar guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan kebutuhan minatnya. Dengan adanya mutu pendidikan yang baik, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai dengan Undang- undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa: “Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi

peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pencapaian tujuan pendidikan telah dan akan terus dilakukan salah satunya dengan penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan dimasing-masing satuan pendidikan. Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 bahwa Kurikulum Satuan Pendidikan pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah mengacu pada Standar isi dan Standar Kompetensi Lulusan serta berpedoman pada panduan dari badan Standar Nasional Pendidikan. Standar isi dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang dibentuk berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk SD/MI, berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi

dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang, nilai hasil ulangan semester ganjil tahun 2016/ 2017 terungkap daya serap kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang terhadap mata pelajaran IPA masih di bawah KKM yang ditentukan oleh sekolah. Rendahnya nilai hasil belajar yang di bawah KKM mata pelajaran IPA di kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang disebabkan antara lain karena guru kurang memaksimalkan dalam penggunaan model maupun alat peraga pembelajaran. Mengatasi rendahnya nilai hasil belajar yang di bawah KKM mata pelajaran IPA ini perlu dilakukan suatu tindakan salah satunya yaitu dengan menggunakan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif dalam kegiatan belajar kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Menurut Rusman (2012: 223) model *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa dapat mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan, sedangkan dengan berbantuan multimedia interaktif, siswa akan lebih tertarik dan berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian terhadap model *make a match* sebagai dasar untuk penyampaian materi pelajaran sudah diteliti oleh para peneliti yang lain. Sehingga dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi peneliti untuk lebih mengakuratkan penelitian yaitu penelitian yang dilakukan oleh I Kd. Adi Wiguna, dkk yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative tipe Make a Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di Gugus III Kecamatan Rendang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh I Kd. Adi Wiguna dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran, kelas dan media yang mendukung dalam penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA kelas III SD dan berbantuan Multimedia Interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Mulyarsih yang berjudul Peningkatan Prestasi Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* pada Siswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01, Tersono Batang. Persentase

hasil belajar pada siklus I sebesar 67% , pada siklus II sebesar 80% dan pada siklus III sebesar 93,33%. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Mulyarsih dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran, kelas dan media yang mendukung dalam penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA kelas III SD dan berbantuan Multimedia Interaktif.

Setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif diharapkan hasil belajar mata pelajaran IPA kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang yang semula masih di bawah KKM dapat meningkat karena penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media interaktif yang dilakukan peneliti merupakan cara yang dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang, karena model ini dianggap paling tepat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian Eksperimen dengan judul: Penerapan Model *Make a Match* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA (Penelitian pada siswa kelas III SD Ihsanul Fikri Magelang).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model *make a match* berbantuan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji adanya pengaruh model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III SD.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk menambah khasanah keilmuan tentang peningkatan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dengan penerapan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penerapan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPA di SD Ihsanul Fikri Kota Magelang.

b. Bagi Guru

Penerapan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif dapat memberikan alternatif dalam memilih model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

c. Manfaat bagi Peneliti

Menjadikan pengalaman dalam pembelajaran di kelas yang dapat melibatkan partisipasi aktif siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan pendapat tersebut Hamalik (2008:36) mendefinisikan bahwa hasil belajar yaitu sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan pemahaman para ahli di atas, disimpulkan bahwa pendapat dari Sudjana dan Hamalik memiliki kesamaan yaitu hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Aspek Hasil Belajar

Benjamin S. Bloom (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan perilaku ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai berikut:

a. Aspek Kognitif

- 1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, dan metode.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

b. Aspek Afektif

Evaluasi aspek afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Evaluasi aspek afektif dalam hal ini digunakan untuk penilaian kecakapan hidup meliputi kesadaran diri, kecakapan berpikir rasional, kecakapan sosial, dan kecakapan akademis. Aspek ini belum ada patokan yang pasti dalam penilaiannya.

Klasifikasi tujuan afektif terbagi dalam lima kategori sebagai berikut:

1) Penerimaan

Mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif.

2) Pemberian respon

Satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini siswa menjadi tersangkut secara aktif, menjadi peserta, dan tertarik.

3) Penilaian

Mengacu pada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak, atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi 'sikap' dan 'apresiasi'.

4) Pengorganisasian

Mengacu kepada penyatuan nilai. Sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik

internal membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam falsafah hidup.

5) Karakterisasi

Mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang dengan teratur sehingga, tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Tujuan dalam kategori ini bisa ada hubungannya dengan ketentuan pribadi, sosial, dan emosi siswa.

c. Aspek Psikomotor

Pengukuran keberhasilan pada aspek psikomotor ditunjukkan pada keterampilan dalam merangkai alat keterampilan kerja dan ketelitian dalam mendapatkan hasil. Evaluasi dari aspek keterampilan yang dimiliki oleh siswa bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai teknik praktikum. Aspek ini menitikberatkan pada unjuk kerja siswa.

Klasifikasi tujuan psikomotor terbagi dalam lima kategori sebagai berikut:

1) Peniruan

Terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan. Mulai memberikan respons serupa dengan yang diamati. Mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot syaraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.

2) Manipulasi

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarah, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.

3) Ketetapan

Memerlukan kecermatan, proporsi, dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respons-respons lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.

4) Artikulasi

Menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dengan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal diantara gerakan-gerakan yang berbeda.

5) Pengalamiahan

Menuntut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiahan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik.

Berdasarkan pendapat diatas terdapat kemampuan-kemampuan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam

mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPA yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76- 77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran *make a match*. Pelaksanaan jenis model pembelajaran kooperatif ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPA.

4. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Samatowa (2011: 3) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata- kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau berkaitan dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa- peristiwa yang terjadi di alam ini.

Menurut Isriani (2012: 149) IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. Ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja. Ilmu Pengetahuan Alam juga merupakan suatu proses penemuan. IPA membahas tentang gejala- gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka dan jujur.

5. IPA untuk Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam tidak menyediakan semua jawaban untuk semua masalah yang diajukan. Dalam IPA anak-anak harus tetap bersikap skeptis sehingga selalu siap memodifikasi model-model yang dipunyai tentang alam ini sejalan dengan penemuan-penemuan baru yang didapatkan.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran *salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat)* yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung. Dalam pembelajaran tersebut siswa difasilitasi untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses dan kerja ilmiah dalam memperoleh pengetahuan ilmiah tentang dirinya dan alam sekitar. Keterampilan proses ini meliputi: keterampilan mengamati dengan seluruh indera, keterampilan menggunakan alat dan bahan secara benar dengan selalu memperhatikan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan, menggolongkan data, menafsirkan data, mengkomunikasikan hasil temuan secara beragam, serta menggali dan memilah informasi

faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari.

Setiap guru harus memahami alasan mengapa suatu mata pelajaran yang diajarkan perlu diajarkan disekolahnya. Demikian pula dengan halnya guru, Ilmu Pengetahuan Alam, baik sebagai guru mata pelajaran maupun sebagai guru kelas, seperti halnya di sekolah dasar. Siswa harus tahu benar kegunaan- kegunaan apa saja yang dapat diperoleh dari pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Mengacu pada penjelasan- penjelasan dari para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA adalah kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar berupa suatu produk. Pada penelitian ini hasil belajar IPA yang dimaksud adalah siswa dapat mengerjakan soal tentang materi Sumber Daya Alam dengan benar dan tepat.

B. Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Multimedia Interaktif

Menurut Sulistyorini (2007: 14) model pembelajaran merupakan rencana, pola ataupun pengaturan kegiatan guru dan peserta didik yang menunjukkan adanya interaksi antar unsur- unsur yang terkait dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Sugiyono (2010: 46) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran

dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar tertentu sebagai pedoman dalam melaksanakan aktifitas pembelajaran.

1. Pengertian Model pembelajaran *Make A Match*

Menurut Rusman (2012: 223) model *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep, dalam suasana yang menyenangkan.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM yaitu pembelajan yang melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, sehingga dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan belajar melalui berbuat atau melakukan.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Make A Match*

Huda (2013: 251) berpendapat bahwa tujuan Model pembelajaran *make a match* antara lain berupa pendalaman materi; dan penggalian materi. Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini.

Persiapan yang harus dilakukan antara lain:

- a. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan tujuan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menuliskannya dalam kartu- kartu pertanyaan.
 - b. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan- pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu- kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dari kartu jawaban berbeda warnanya.
 - c. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (di sini, guru dapat membuat aturan ini bersama- sama dengan siswa).
 - d. Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan- pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.
3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya menurut Huda (2013: 253) yaitu: dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; karena adanya unsur permainan, metode ini menyenangkan; meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Adapun kelemahan model pembelajaran *make a match* menurut Huda (2013: 253- 354) adalah: jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; pada awal penerapan

model, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan; guru harus hati- hati dan bijaksana saat memberikan hukuman; dan menggunakan mode, ini secara terus- menerus akan menimbulkan kebosanan.

4. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Pengertian multimedia menurut Suheri (2006: 3) adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Sedangkan McCormick, 1996 (dalam Suyanto, 2005: 20- 21) menyatakan multimedia adalah kombinasi antara tiga elemen yang berupa suara, gambar dan teks. Turban dkk, 2002 (dalam Suyanto, 2005: 21) juga berpendapat bahwa multimedia merupakan suatu kombinasi dari minimal dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.

Dari beberapa pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa pendapat tersebut memiliki kesamaan yaitu multimedia merupakan kombinasi dari minimal dua input atau output yang berupa gambar, audio, teks, video, gradik, maupun animasi secara integrasi.

Hamdani (2010: 191) berpendapat bahwa multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

b. Manfaat Multimedia Interaktif

Hamdani (2010: 191) mengemukakan manfaat multimedia pembelajaran secara umum adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

c. Karakteristik Multimedia Interaktif

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

d. Kelebihan Multimedia Interaktif

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain- lain.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain- lain.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

5. Langkah- langkah model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Multimedia Interaktif

- a. Guru menyampaikan materi sumber daya alam dengan menayangkan power point yang berisikan media interaktif

- b. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- c. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- d. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/ kartu jawaban).
- e. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- g. Kesimpulan. Guru menayangkan berupa soal beserta jawaban melalui media interaktif

Dalam penelitian ini, model pembelajaran *make a match* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi sumber daya alam siswa kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang. Siswa diajak untuk aktif dan komunikatif dalam kegiatan belajar mengajar.

Untuk mengantisipasi kelemahan dari model pembelajaran ini, maka peneliti perlu mempersiapkan strategi dengan baik dan memberikan pengarahan secara jelas kepada siswa. Sehingga, penerapan model pembelajaran *make a match* dapat berhasil maksimal. Dengan harapan, hasil belajar IPA materi sumber daya alam siswa SD Ihsanul Fikri Kota Magelang dapat meningkat.

C. Hubungan Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen dengan menerapkan model *make a match* berbantuan media multimedia interaktif adalah penelitian yang dilakukan oleh Yusmaniar tahun 2014 dengan judul: “Pengaruh Model *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan di Kelas IV SD Negeri Banda Aceh” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan model *make a match* dalam pembelajaran materi struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh.

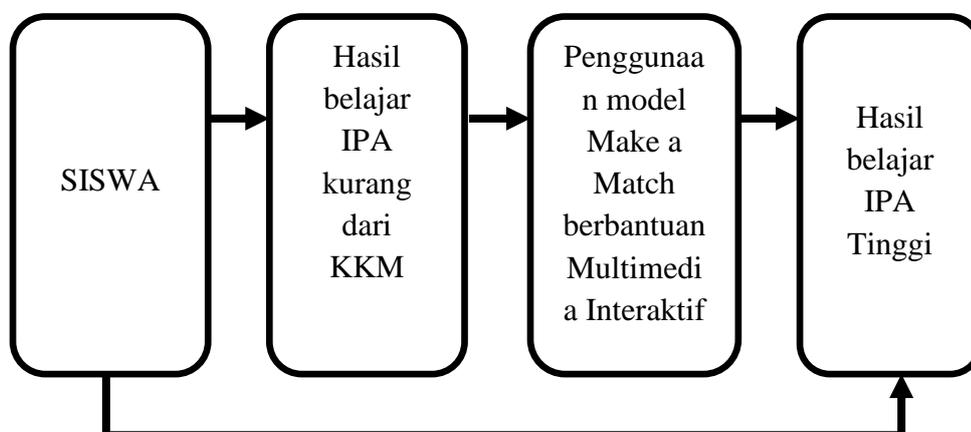
Penelitian yang dilakukan oleh Luthvi Ani Sa'ida tahun 2015 dengan judul: “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA siswa Kelas III SD Miftakhul Ulum Bondosari Kras Kediri” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Nopiandari, Ni Kadek dkk. 2016 dengan judul:” Penerapan *Make A Match* Berbantuan Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran model *make a match* berbantuan audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA di SD.

Berdasarkan penelitian- penelitian di atas bahwa Model pembelajaran *make a match* merupakan model yang dapat mempercepat daya tangkap siswa yang mana model pembelajaran ini mengandalkan gambar atau kartu

berpasangan sebagai media dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *make a match* ini terbukti efektif apabila digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Langkah model *make a match* yaitu siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok, kelompok satu diberikan kartu soal, sedangkan kelompok dua diberikan kartu jawaban. Setelah diberikan kartu, kelompok satu mencari pasangan atau mencari jawaban dikelompok dua. kartu tersebut dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dengan penerapan model *make a match* siswa akan menjadi aktif. Multimedia Interaktif akan lebih mendukung dalam penerapan model pembelajaran *make a match* karena pada saat penyampaian materi, siswa akan ditayangkan berupa video yang menarik perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran IPA. Penerapan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif akan melatih siswa dalam berinteraksi dengan teman yang lain, selain itu siswa juga akan menerima pelajaran dengan mudah karena pembelajarannya yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga apabila diterapkan secara berulang-ulang maka hasil belajar IPA siswa akan lebih baik atau meningkat.

D. Kerangka Berpikir



Gambar 1 Skema Kerangka berpikir

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh, siswa kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang sebagian besar siswa masih memiliki semangat yang relatif rendah dalam mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. dalam hal ini disebabkan kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih kurang maksimal dalam menggunakan media yang bervariasi.

Atas dasar hal tersebut maka penulis mencoba untuk menerapkan salah satu model pembelajaran untuk menyampaikan salah satu materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas III SD Ihsanul Fikri. Model yang digunakan adalah model pembelajaran *make a match*. Model ini menerapkan media berupa kartu berpasangan, media ini dipilih karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran baik secara individual maupun kelompok. Selain itu, saat penyampaian materi, dibantu dengan media interaktif dengan menayangkan power point berisi materi dan video yang sesuai dengan materi Sumber Daya Alam.

E. Hipotesis

Hipotesis terhadap penelitian ini adalah adanya pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain Penelitian ini adalah desain penelitian eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental*. Dikatakan *Quasi Experimental Designs* karena untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan dan/ atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan. Desain penelitian ini adalah *Control Group Pretest and Posttest Design*. Desain penelitian ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dikenakan O1 dan O2, tetapi hanya kelompok eksperimen saja yang mendapat perlakuan X, sehingga struktur desainnya menjadi sebagai berikut.

Tabel 3.1
Desain “ Pre test- Post test Control Group Design”

	Pretest	Treatment	Posttest
Kelompok Eksperimen	O1	X	O2
Kelompok Kontrol	O1		O2

(Arifin, 2011:78)

Keterangan:

O1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan

O2 = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Setelah memberikan yang berbeda pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen diajarkan dengan menggunakan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Maka diberikan tes akhir dengan soal yang sama kemudian hasil tes kedua kelompok tersebut dianalisis. Dengan demikian dari tes hasil belajar dapat dibuktikan apakah hasil belajar IPA kelompok eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar IPA kelompok kontrol.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 61) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Menurut Sugiyono (2015: 61) variabel Independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah model *make a match* berbantuan multimedia interaktif.
2. Menurut Sugiyono (2015: 61) variabel Dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar IPA.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional menurut Arifin (2011: 190) adalah definisi khusus yang didasarkan atas sifat- sifat yang didefinisikan, dapat diamati dan dilaksanakan oleh peneliti lain. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Model *Make a Match* berbantuan Multimedia Interaktif

Model *make a match* merupakan model pembelajaran, dimana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian setiap siswa diberikan kartu untuk mencari pasangan agar siswa dapat mengkonstruksi sendiri dengan bantuan multimedia interaktif.

2. Hasil Belajar IPA

Hasil belajar IPA adalah kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar berupa suatu produk. Hasil belajar IPA dalam penelitian ini dibatasi pada aspek kognitif yang diukur melalui hasil tes akhir IPA siswa kelas III materi Sumber Daya Alam. Ranah afektif dan psikomotor tidak dianalisis pada penelitian ini, karena dalam penelitian yang dilakukan, lebih difokuskan pada aspek kognitif.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III terdiri dari 5 kelas yaitu kelas A,B,C,D,E yang berjumlah 154 siswa di SD Ihsanul Fikri Kota Magelang.

2. Sampel

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang terhadap dua kelas yaitu kelas A dan kelas B masing- masing berjumlah 32 siswa, kelas B untuk eksperimen, dan kelas A untuk kontrol.

3. *Sampling*

Menurut Arifin (2011 : 216) teknik *sampling* adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Penelitian menggunakan teknik *sampling* yang disebut *Cluster sampling* dalam menentukan sampelnya. Menurut Sugiyono (2011: 222) teknik *cluster sampling* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan sekelompok individu dan tidak diambil secara individu atau perseorangan.

E. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, tehnik tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPA aspek kognitif siswa kelas III SD.

Menurut Arikunto (2006: 150) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Sebelum tes diberikan kepada siswa, terlebih dahulu diawali dengan: menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta

pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian; membuat kisi- kisi instrumen; membuat rencana pelaksanaan pembelajaran; membuat instrumen penelitian berbentuk tes kognitif; membuat kunci jawaban; melakukan uji coba instrumen penelitian di sekolah lain; menganalisis item-item soal dengan cara menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik.

b. Kisi- kisi Instrumen Soal

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif

Jenis Sekolah : SD Ihsanul Fikri Kota Magelang Jumlah Soal : 40
Mata Pelajaran : IPA Bentuk Tes/ Soal : Pilihan Ganda
Kurikulum : KTSP Penyusun : Indah Octaviana
Alokasi Waktu : 45 menit

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	KELAS / SEMESTER	MATERI POKOK	INDIKATOR SOAL	RANAH KOGNITIF	NOMOR SOAL/ BENTUK SOAL
3. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan	Mengidentifikasi kasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar	III/ 2	Kelestarian dan pemeliharaan alam	1.Menyebutkan berbagai jenis sumber daya alam dan kegunaannya.	C1	1, 2, 5, 7, 9, 10,15, 26, 27, 31, 32, 33, 34 /pilihan ganda
				2.Menjelaskan cara melestarikan alam dan menghindari dari	C2	3, 6, 11, 14, 18, 19, 20, 28, 29,35, 36 /pilihan ganda

alam				tindakan yang merusak alam.		
				3.Menentukan gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak	C3	4, 8, 12, 13, 37, 38 /pilihan ganda
				4.Menyebutkan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan	C1	16, 17, 21,22,23,24, 25, 30, 39, 40 / pilhan ganda

Sebelum instrumen tersebut digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu instrumen yang telah dibuat diujicoba pada kelas III SD Negeri Kramat 1 Kota Magelang yang telah mendapatkan pembelajaran pada pokok bahasan sumber daya alam. Instrumen tersebut setelah diujicobakan kemudian diolah dan dianalisis untuk diketahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya bedanya.

2. Uji Validitas Instrumen

Menurut Arikunto (2006: 168) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat- tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Validitas yang dilakukan untuk menguji instrumen pada penelitian ini adalah validitas isi dan validitas Konstruk.

a. Validitas Isi

Menurut Azwar (2013: 42) validitas isi adalah validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui *expert judgment*.

Validitas isi pada penelitian ini digunakan untuk menguji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan digunakan. Pengujian validitas isi dilakukan oleh dosen ahli IPA yaitu dosen PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang, Ari Suryawan, M. Pd. dan guru kelas III SD Kramat 1 Kota Magelang, Sri Utami, S. Pd. SD.

Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan adalah lampiran materi ajar, kisi- kisi soal tes, kunci jawaban, dan teknik penilaian yang digunakan. Hasil dari validasi instrumen yang dilakukan oleh *expert judgment* yaitu layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Validitas Konstruk

Menurut Allen dan Yen (dalam Azwar, 2013: 45) validitas konstruk adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes mampu mengungkap suatu *trait* atau suatu konstruk teoritik yang hendak diukur. Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas butir soal tes kognitif. Tes yang diujicobakan berjumlah 40 soal pilihan ganda.

Uji validitas instrumen soal yang dianalisis butir menggunakan bantuan program *SPSS 21.00 for windows*. Pengujian validitas butir diperoleh melalui teknik korelasi *Product Momen Pearson*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X^2)\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}$$

(Arikunto, 2006: 170)

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien Korelasi Antara Variabel X dan Variabel Y

N : Jumlah Peserta *Test*

X : Skor Tiap Item

Y : Skor Total

Untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal, maka r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} Product Momen pada $\alpha = 0,05$ dengan ketentuan jika r_{xy} sama atau lebih besar dari r_{tabel} maka soal tersebut dinyatakan valid. Dari 40 subjek uji coba, dengan nilai r_{tabel}

0,349 dan taraf signifikan 5% diperoleh 26 soal pilihan ganda yang valid. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi-kisi soal telah mewakili oleh soal-soal yang valid tersebut sehingga soal pilihan ganda yang valid dapat digunakan.

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas Item Butir Soal Tes Hasil Belajar

Keterangan	Nomor Soal
Soal yang valid	1, 2, 5, 6, 9, 10, 11, 15, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39
Soal yang tidak valid	3, 4, 7, 8, 12, 13, 14, 16, 17, 21, 22, 28, 37, 40

3. Analisa Reliabilitas

Menurut Arikunto (2006: 178) reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan pendekatan konsistensi internal data skor diperoleh melalui prosedur satu kali pengenaan satu tes kepada sekelompok individu sebagai subjek (*single trial administration*), sehingga model *make a match* berbantuan Multimedia Interaktif mempunyai nilai praktis dan efisien yang tinggi dibanding prosedur tes- ulang dan bentuk- paralel. Uji Reliabilitas instrumen soal yang dianalisis butir menggunakan bantuan program *SPSS 21.00 for windows*. Perhitungan menggunakan teknik *cronbach's alpha* hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda pada taraf signifikan 5% diperoleh

nilai alpha sebesar 0,917 dengan N item 26 sehingga soal tersebut dinyatakan reliable dan dapat digunakan.

Tabel 3.4
Kriteria Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
$0,00 \leq r \leq 0,19$	sangat rendah
$0,20 \leq r \leq 0,39$	rendah
$0,40 \leq r \leq 0,69$	cukup
$0,70 \leq r \leq 0,89$	tinggi
$0,90 \leq r \leq 1,00$	sangat tinggi

(Ismet & Hariyanto, 2015: 119)

4. Instrumen Tes

Instrumen tes yang dibuat berupa soal tes pilihan ganda yang dilaksanakan sebelum dan sesudah *treatment* diberikan. Soal yang diberikan pada tes awal sama dengan soal yang digunakan pada tes akhir, hal ini dimaksudkan supaya tidak ada pengaruh perbedaan instrumen terhadap perubahan hasil belajar yang terjadi. Berikut ini adalah kisi- kisi tes penilaian hasil belajar kognitif sesudah di validasi.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif Sesudah Validasi

Jenis Sekolah	: SD Ihsanul Fikri Kota Magelang	Jumlah Soal	: 26
Mata Pelajaran	: IPA	Bentuk Tes/ Soal	: Pilihan Ganda
Kurikulum	: KTSP	Penyusun	: Indah Octaviana
Alokasi Waktu	: 45 menit		

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	KELAS / SEMESTER	MATERI POKOK	INDIKATOR SOAL	RANAH KOGNITIF	NOMOR SOAL/ BENTUK SOAL
4. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan	Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara	III/ 2	Kelestarian dan pemeliharaan alam	1.Menyebutkan berbagai jenis sumber	C1	1, 2, 5, 9, 10,15, 26, 27, 31, 32, 33, 34

5. Analisa Daya Pembeda

Menurut Ismet & Hariyanto (2015: 139) Daya beda (*discriminating power*) dinotasikan dengan D atau DB adalah daya yang mampu membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta tes yang berkemampuan rendah. Untuk menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$DB = \frac{R_H - R_L}{\frac{1}{2} N}$$

(Ismet dan Hariyanto, 2015: 140- 141)

Keterangan :

DB = daya beda

RH = jumlah jawaban betul dari kelompok siswa pandai, kadang dinotasikan BA

RL = jumlah jawaban betul dari kelompok siswa kurang pandai, kadang dinotasikan BB

N = jumlah siswa dalam kelompok NH dan NL (kelompok atas dan kelompok bawah)

Tabel 3.6
Kriteria Indeks Diskriminasi (DB)

Nilai DB	Kriteria
0,40 atau lebih	Soal sangat baik
0,30 – 0,39	Soal cukup baik
0,20 – 0,29	Soal perlu pembahasan
0,19	Soal buruk

Tabel 3.7
Hasil Daya Beda Tiap Item

Nomer	Item Soal	Nilai Daya Beda	Keterangan
1	1	0,758	Soal sangat baik
2	2	0,553	Soal sangat baik
3	5	0,584	Soal sangat baik
4	6	0,758	Soal sangat baik
5	9	0,514	Soal sangat baik
6	10	0,415	Soal sangat baik
7	11	0,758	Soal sangat baik
8	15	0,504	Soal sangat baik
9	18	0,758	Soal sangat baik
10	19	0,588	Soal sangat baik
11	20	0,584	Soal sangat baik
12	23	0,758	Soal sangat baik
13	24	0,504	Soal sangat baik
14	25	0,481	Soal sangat baik
15	26	0,459	Soal sangat baik
16	27	0,584	Soal sangat baik
17	29	0,504	Soal sangat baik
18	30	0,758	Soal sangat baik
19	31	0,504	Soal sangat baik
20	32	0,758	Soal sangat baik
21	33	0,369	Soal cukup baik
22	34	0,369	Soal cukup baik
23	35	0,459	Soal sangat baik
24	36	0,553	Soal sangat baik
25	38	0,481	Soal sangat baik
26	39	0,481	Soal sangat baik

6. Analisa Taraf Kesulitan Soal

Menurut Sudjana (2011: 135) Tingkat kesulitan soal adalah kriteria soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar. Cara melakukan analisa untuk menentukan tingkat kesulitan soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$I = \frac{B}{N}$$

(Nana, 2011:137)

Keterangan:

- I = indeks kesulitan untuk setiap butir soal
- B = banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal
- N = banyaknya siswa yang memberikan jawaban pada soal yang dimaksudkan.

Tabel 3.8
Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Nilai I	Kriteria
0 – 0,30	Soal kategori sukar
0,3 – 0,70	Soal kategori sedang
0,71 – 1,00	Soal kategori mudah

Tabel 3.9
Taraf Kesukaran Soal

Nomer	Item Soal	Indeks $\frac{B}{N}$	Keterangan
1	1	0,78	MUDAH
2	2	0,66	SEDANG
3	5	0,34	SEDANG
4	6	0,78	MUDAH
5	9	0,94	MUDAH
6	10	0,84	MUDAH
7	11	0,78	MUDAH
8	15	0,72	MUDAH
9	18	0,78	MUDAH
10	19	0,66	SEDANG
11	20	0,34	SEDANG
12	23	0,78	MUDAH
13	24	0,72	MUDAH
14	25	0,50	SEDANG

15	26	0, 69	SEDANG
16	27	0, 34	SEDANG
17	29	0, 72	MUDAH
18	30	0, 78	MUDAH
19	31	0, 72	MUDAH
20	32	0, 78	MUDAH
21	33	0, 47	SEDANG
22	34	0, 47	SEDANG
23	35	0, 69	SEDANG
24	36	0, 66	SEDANG
25	38	0, 50	SEDANG
26	39	0, 50	SEDANG

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar IPA siswa pada suatu kelas berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan uji *Kolmogorov- Smirnov* dengan bantuan program *SPSS 21.0 for Windows*. Menurut Sugiyono (2015: 199) bila hasil pengujian tidak signifikan pada taraf 5% ($p > 005$) maka artinya semua data pada penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pada tahap ini, akan diuji homogenitas dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan data dari nilai *pre test* dan *post test*. Uji kesamaan varians ini dimaksudkan untuk mengetahui

apakah kelompok dalam sampel memiliki varians yang sama atau tidak.

Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levenes test* dengan bantuan program *SPSS 21.0 for Windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil perhitungan. Menurut Sugiyono (2015: 199) bila hasil perhitungan F_{hitung} tidak signifikansi 5% yang ditunjukkan dengan $p > 0,05$, hal ini berarti tidak ada perbedaan antara varians semua data, yang berarti data tersebut homogen.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan Anava (*Anova*). Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut:

- a. Taraf Signifikansi (α) = 0,05 atau 5%.
- b. Kriteria yang digunakan dalam Uji Anava yaitu:

H_0 diterima apabila $Sig > 0,05$, atau $F_{hitung} < F_{tabel}$

H_a ditolak apabila $Sig < 0,05$, atau $F_{hitung} > F_{tabel}$

Dalam penelitian ini,

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara *pre test* dan *post test* hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_a : Ada perbedaan yang signifikan antara *pre test* dan *post test* hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa SD kelas III. Hasil belajar IPA merupakan hasil yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar IPA yang didasarkan atas akal (rasio) yang berhubungan dengan peristiwa- peristiwa yang terjadi di alam ini melalui bimbingan seorang guru untuk mampu menguasai konsep IPA. Model *make a match* berbantuan multimedia interaktif merupakan model pembelajaran yang menciptakan suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan karena setiap siswa dapat bermain mencari pasangan gambar yang sesuai, yang menang mendapatkan reward sesuai yang disepakati oleh siswa, sehingga penggunaan model tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang menjadi lebih baik lagi.

Bukti adanya pengaruh model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA kelas III yaitu data yang di dapatkan berdasarkan perbandingan signifikansi menunjukkan bahwa hipotesis *pre test* adalah H_0 diterima sedangkan hipotesis *post test* adalah H_0 di tolak, sehingga dapat di simpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata- rata skor *pre test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan kata lain setara, namun setelah dilakukan *treatment* dengan menggunakan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terdapat perbedaan rata-rata skor *post test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal itu membuktikan

adanya pengaruh penggunaan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa SD kelas III.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Disarankan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran IPA.

Jika dalam pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif, diharapkan guru dapat pengkondisian kelas dengan baik.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian dapat disajikan dengan kebijakan yang bervariasi sebagai referensi dalam penggunaan model pembelajaran terutama saat mata pelajaran IPA.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan, pengumpulan dan segala sesuatunya sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik. Peneliti selanjutnya diharapkan ditunjang pula dengan wawancara dengan pihak yang kompeten agar dapat lebih maksimal dan akurat dalam pengambilan nilai hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Carin, Artur A. 1993. *Teaching Modern Science*. Sixth Edition. New York: Merril Publishers.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftakhul. 2013. *Model- Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- I Kd. Adi Wiguna,dkk. 2014.” *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative tipe Make a Match terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di Gugus III Kecamatan Rendang*”. e- Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 2 Nomor 1 Tahun 2014.
- Ismet dan Hariyanto. 2015. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Isriani Hardini & Dewi Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep Dan Implementasi)*. Yogyakarta: Familia.
- Mulyarsih. 2010.” *Peningkatan Prestasi Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match pada Siswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01, Tersono Batang*”. *Jurnal Kependidikan Dasar*.Volume 1 Nomor 1 Tahun 2010.
- Nopiandari, Ni Kadek dkk. 2016. “*Penerapan Make a Match Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD*”. e- Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 4 Nomor 1 Tahun 2016.
- Rusman. 2012. *Model- model Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Saifudin, Azwar. 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.

- Sa'ida, Luthvi Ani.2015. Skripsi: *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Miftahul Ulum Bondosari Kras Kediri*.
<http://repo.iain-tulungagung.ac.id/1623/>
Diakses pada tanggal 8 Februari 2017 pukul 20.00 WIB.
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec media Komputindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sulistiyorini, Sri. 2007. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Tiara Karya.
- Suyanto. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2010. *Model- Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Presindo.
- Sugiyono . 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yusmaniar.2014. *Pengaruh Model Make a Match terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan di Kelas IV SD Negeri Banda Aceh*.
http://etd.unsyiah.ac.id/index.php/p=show_detail&id=9919
Diakses pada tanggal 20 Februari 2017 pukul 19.30 WIB.