PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA TONG HAJI (KANTONG HAK DANKEWAJIBAN)

TERHADAP HASILBELAJAR PPKN

(Penelitian Pada Siswa Kelas III di Desa Gandulan Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI

Oleh:

Vani Dwi Hartini
16.0305.0133

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020

PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA TONG HAJI (KANTONG HAK DAN KEWAJIBAN) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN

(Penelitian Pada Siswa Kelas III di Desa Gandulan Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:
Vani Dwi Hartini
16.0305.033

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA TONG HAJI (KANTONG HAK DAN KEWAJIBAN) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN

(Penelitian Pada Siswa Kelas III di Desa Gandulan Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Vani Dwi Hartini
16.0305.0133

Magelang, 12 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dra. Indiati, M.Pd.	Putri Meinita Triana, M.Pd.
NIK. 19600328 198811 2 001	NIK. 199308242

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA TONG HAJI (KANTONG HAK DAN KEWAJIBAN) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN

(Penelitian Pada Siswa Kelas III di Desa Gandulan Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung)

Oleh :
Vani Dwi Hartini
16.0305.0133

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

Diterima dan disahkan oleh Penguji :
Hari : Selasa
Tanggal : 18 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi :

1. Dra. Indiati, M.Pd. (Ketua/Anggota) .....
2. Putri Meinita Triana, M.Pd. (Sekretaris/Anggota) .....
3. Drs. Subiyanto, M.Pd. (Anggota) .....
4. Septiyati Purwandari, M.Pd (Anggota) .....

Mengesahkan,
Dekan FKIP

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	: Vani Dwi Hartini
NPM	: 16.0305.0133
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Media Tong Haji (Kantong Hak dan Kewajiban) Terhadap Hasil Belajar PPKn

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 12 Agustus 2020
Peneliti



Vani Dwi Hartini
16.0305.0133

MOTTO

"Ilmu itu didapat dari lidah yang gemar bertanya dan akal yang suka berfikir"

(Abdullah bin Abbas)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadirat Allah SWT, Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua tercinta beserta kakak saya yang senantiasa memberikan do'a restu, dukungan dan suri tauladan yang baik sehingga menghantarkan saya pada titik keberhasilan dan kebahagian yang saya raih saat ini.
2. Almamater saya Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA TONG HAJI (KANTONG HAK DAN KEWAJIBAN) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN

(Penelitian Pada Siswa Kelas III di Desa Gandulan Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung)

Vani Dwi Hartini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media Tong Haji (kantong hak dan kewajiban) terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas III Desa Gandulan, Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung.

Jenis penelitian ini adalah *Pre Experimental Design* dengan model *one group pretest-posttest.* Subjek penelitian dipilih menggunakan *total sampling* dengan sampel sebanyak 19 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes pilihan ganda yang sudah diuji tingkat kevalidan dan reliabilitasnya. Uji validitas soal pilihan ganda menggunakan rumus *pearson* dengan bantuan *Microsoft Excel 2010 for windows* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach's alpha* dengan bantuan program *SPSS Statistic 25.0 for windows.* Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu *Paired Sample T-Test* berbantuan program *SPSS Statistic 25.0 for windows.*

Hasil penelitan menunjukan bahwa model *Make a Match* berbantuan media Tong Haji berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji *Paired Sample T-Test* dengan probabilitas nilai *sig* (2-tailed) 0,000< 0,005, berarti ada perbedaan signifikan antara hasil belajar PPKn sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media Tong Haji. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media Tong Haji berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn.

Kata kunci : ***Model Pembelajaran Make a Match, Media Tong Haji, Hasil Belajar PPKn***

THE INFLUENCE OF THE MAKE A MATCH LEARNING MODEL WITH THE MEDIA ASSISTED BY TONG HAJI (RIGHT BAG AND OBLIGATION) OUTCOMES OF PPKN

(Results of the Ttudy of Class III Students in Gandulan Village Kaloran Subdistrict, Temanggung Regency)

Vani Dwi Hartini

ABSTRACT

The research aims to determine the influence of the Make a Match learning model with the media assisted by Tong Haji (right bag and obligation) outcomes of PPKn to the results of the study of class III students in Gandulan village, Kaloran subdistrict, Temanggung regency. This type of research is Pre Experimental Design

The data collection method is done with test multiple choice questions with 19 samples. Test the validity of multiple choice issues using the Pearson formula with the help of Microsoft Excel 2010 for Windows while the reliability test uses Cronbach's alpha formula with the help of the SPSS Statistic 25.0 for Windows program. Data analysis using parametric statistical technique is Paired Sample T-Test assisted SPSS program Statistic 25.0 for Windows.

The results showed that the Make a Match learning model with Tong Haji Media has an effect on the results of the study of PPKn. This is evidenced by the Paired Sample T-Test with a probability of 0.000 < 0.005, meaning there is a significant difference between the learning outcomes of PPKn before and after given the treatment with the learning model of Make a Match with the media help Tong Haji. Based on the research, it is concluded that the application of Make a Match learning model with Tong Haji Media is influential in the results of PPKn learning.

Keywords: ***Make a Match Learning Model, Tong Haji Media, learning results PPKn***

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan diberikan kelancaran dan kemudahan dalam penelitian yang dilakukan di Desa Gandulan, Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan kesempatan belajar untuk penulis.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberi ijin penelitian.
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd selaku Wakil Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberi ijin penelitian.
4. Ari Suryawan, M.Pd selaku Kepala Program Studi PGSD yang memberikan petunjuk teknis untuk melakukan penelitian.
5. Dra. Indiati, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Putri Meinita Triana, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidkan Universitas Muhammadiyah Magelang, Aziz Mutaat selaku kepala desa Desa Ganduan Kecamatan kaloran Kabupaten Temanggung serta anak-anak kelas 3 Desa Gandulan yang membantu berlangsungnya penelitian serta memberikan dukungan dan do'a.
7. Teman-teman seperjuangan PGSD 2016 yang banyak memberikan motivasi semangat dan Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya dengan segala krendahan hati penulis memohon saran dan kritik yang bersifat membangun. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.

Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi pembaca pada umumnya serta praktisi-praktisi pendidikan pada khususunya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Penulis

Vani Dwi Hartini

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENEGAS ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
HALAMAN PERNYATAAN v
HALAMAN MOTTO vi
HALAMAAN PRSEMBAHAN vii
ABSTRAK viii
ABSTRACT ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR GAMBAR xvi
DAFTAR GRAFIK xvii
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 6
BAB II KAJIAN PUSTAKA 8
A. Hasil Belajar PPKn 8
1.Pengertian Hasil Belajar 8
2.Macam-macam Hasil Belajar 9
3.Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar 10
4.Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) 12

5.Tujuan Pembelajaran PPKn di Sekolah 13
6.Fungsi Pembelajaran PPKn di Sekolah 14
7.Hasil belajar PPKn 14
B. Model *Make A Match* 16
1.Pengertian *Make A Match* 16
2.Langkah-langkah Model *Make A Match* 16
3.Kelebihan dan kelemahan Model *Make A Match* 17
4.Fase Model Make A Match 18
C. Media Tong Haji (Kantong Hak dan Kewajiban) 19
1.Pengertian Media Pembelajaran 19
2.Jenis Media Pembelajaran 20
3.Pengertian Media Tong Haji (Kantong Hak dan Kewajiban) 21
4.PKeunggulan dan Kelemahan Media Tong Haji 22
5.Cara Pembuatan Media Tong Haji (Kantong Hak dan Kewajiban) 23
6.Petunjuk Penggunaan Media 24
7.Model *Make A Match* Berbantuan Media Tong Haji 24
D. Pengaruh Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media Tong Haji Terhadap Hasil Belajar PPKn 25
E. Penelitian yang Relevan 27
F. Kerangka Berfikir 29
G. Hipotesis Penelitian 30
BAB III METODE PENELITIAN 31
A. Rancangan Penelitian 31
B. Identifikasi Variabel Penelitian 32
C. Definisi Operasional Variabel 33
D. Subyek Penelitian 34
E. Metode Pengumpulan Data 35
H. Prosedur Penelitian 41
I. Metode Analisis Data 42
A. Hasil Penelitian 45
1.Deskripsi Pelaksanaan Penelitian 45

2.Pelaksanaan Penelitian..... 46
3.Uji Analisis Data 51
B. Pembahasan 53
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 59
A. Simpulan..... 59
B. Saran..... 60
DAFTAR PUSTAKA 62
LAMPIRAN……..64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Dasar 15
Tabel 2. Langkah Model M*ake A Match* Berbantuan Media Tong Haji 26
Tabel 3. Rancangan Penelitian Pretest-Postest Design 32
Tabel 4. Data Populasi Penelitian 34
Tabel 5. Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda 36
Tabel 6. Kisi-kisi Lembar Penilaian Observasi 37
Tabel 7. Hasil Perhitungan Validasi Soal 39
Tabel 8. Indeks Reliabilitas 40
Tabel 9. Hasil Uji Reliablitas 40
Tabel 10. Prosedur Penelitian 41
Tabel 11. Data Distribusi Frekuensi Pretest 48
Tabel 12. Jadwal Kegiatan 49
Tabel 13. Data Distribusi Frekuensi *Posttest* 50
Tabel 14. Hasil Uji Statistik Parametrik 51
Tabel 15. Hasil Uji Hipotesis 52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Media Tong Haji 22
Gambar 2. Kerangka Berfikir 29

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Hasil Nilai *Pretest* 47
Grafik 2. Hasil Nilai *Posttest* 50

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SURAT IJIN PENELITIAN..... 65
LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENELITIAN..... 68
LAMPIRAN 3 PERANGKAT PEMBELAJARAN..... 80
LAMPIRAN 4 HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS..... 141
LAMPIRAN 5 SURAT KETERANGAN VALIDASI PENELITIAN..... 144
LAMPIRAN 6 HASIL PENGUKURAN AWAL DAN AKHIR..... 156
LAMPIRAN 7 HASIL UJI NORMALITAS 158
LAMPIRAN 8 HASIL UJI HIPOTESIS 160
LAMPIRAN 9 DOKUMENTASI MEDIA..... 162
LAMPIRAN 10 DOKUMENTASI PENELITIAN..... 164
LAMPIRAN 11 DOKUMNTASI BUKU BIMBINGAN..... 167

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten dalam mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menegaskan bahwa pendidikan merupakan 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.

Sejalan dengan Sugihartono (2007: 3-4) menyatakan pendidikan sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok dengan tujuan untuk mendewasakan manusia. Bagi setiap individu, pendidikan ini merupakan suatu kebutuhan yang penting dalam hidup karena dengan pendidikan seseorang akan mempunyai bekal berupa ketrampilan yang dapat digunakan untuk hidup di masyarakat, bangsa dan negara. Istilah pendidikan lebih menekankan dalam hal praktik yaitu menyangkut proses pembelajaran.

Salah satu masalah pendidikan formal yang menjadi topik umum saat ini adalah rendahnya hasil belajar siswa di tingkat dasar. Hasil belajar dalam proses pembelajaran diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang

telah ditetapkan. Hasil belajar yang bagus tentunya akan meningkatkan standar pendidikan yang ada di Indonesia dan meningkatkan mutu anak bangsa. Mata pelajaran PPKn merupakan pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibanya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai UUD 1945.

Mata pelajaran PPKn erat kaitanya dengan kehidupan sehari-hari, terutama pada materi hak dan kewajiban. Siswa akan menemukan berbagai contoh hak dan kewajiban secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pengalaman langsung, siswa seharusnya mudah memahami dan membedakan hak dan kewajiban. Namun, pada kenyataanya materi hak dan kewajiban menjadi materi yang sulit bagi siswa. Banyak siswa yang belum memahami dan masih susah membedakan contoh hak dan kewajiban. Hal tersebut menjadikan hasil belajar PPKn khususnya pada materi hak dan kewajiban rendah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD N 2 Gandulan Kecamatan Kaloran Kabupaten Teemanggung diperoleh informasi bahwa siswa kelas III kurang memahami materi hak dan kewajiban. Hal ini dibuktikan dengan adanya 15 dari 23 siswa yang masih belum mengetahui apa arti hak dan kewajiban, serta mereka masih sulit membedakan contoh hak dan kewajiban yang mereka lakukan pada kegiatan sehari-hari. Masalah ini menyebabkan hasil belajar siswa pada materi tersebut rendah, sehingga siswa mengalami kesulitan saat materi tersebut diulang pada pembelajaran yang

selanjutnya. Guru kelas juga memberikan keterangan bahwa siswa kurang memberikan umpan balik saat proses pembelajaran berlangsung. Rendahnya hasil belajar PPKn pada materi hak dan kewajiban di dasari kurang pahamnya siswa pada materi tersebut. Selain itu, pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga siswa akan cepat bosan dan juga pasif saat proses kegiatan belajar mengajar.

Masalah lain yang terjadi di kelas III yaitu siswa kurang memberikan umpan balik dan antusias dalam proses kegiatan belajar mengajar. Masih terlihat siswa berbicara dengan teman sebangku dan memilih untuk sibuk dengan kegiatan masing-masing saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan guru monoton sehingga siswa mudah bosan. Selain itu media pembelajaran sebagai sarana pendukung pembelajaran juga tidak digunakan, sehingga siswa merasa tidak tertarik pada materi dan kurang memahami materi yang disampaikan.

Berbagai upaya yang telah dilakukan guru diantaranya menggunakan metode seperti ceramah dan tanya jawab namun semua upaya tersebut belum mendapatkan hasil yang optimal. Sehingga dibutuhkan model yang mampu menarik perhatian siswa dengan membimbing siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, serta guru berperan sebagai pembimbing. Selain itu kerja sama antara guru dan siswa juga perlu dibangun.

Apabila hal tersebut tidak segera di atasi maka akan berdampak bagi guru dan siswa, antara lain siswa tidak akan mendapat hasil belajar yang maksimal, tujuan pembelajaran tidak tercapai, bahkan siswa akan terus

bermalas-malasan untuk mengikuti pembelajaran PPKn dan tidak menyukai pelajaran tersebut. Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, maka diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan, inovatif dan juga kreatif agar siswa termotivasi dalam pembelajaran dan mengahsilkan hasil belajar yang maksimal.

Model pembelajaran *make a match* adalah salah satu altenatif model pembelajaran yang dapat di terapkan kepada siswa. Penerapan model *make a match* dimulai dari teknik yaitu siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pasangan sebelum batas waktu yang telah ditentukan. Siswa yang dapat mencocokan kartunya diberi skor/pin. Keunggulan dari model *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai satu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Proses pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal jika didukung dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Tong Haji (kantong hak dan kewajiban) yaitu papan dengan dua kantong, kantong hak dan kewajiban sehingga siswa bisa mudah membedakan contoh hak dan kewajiban.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menyusun penelitian yang berjudul "Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Media Tong Haji (Kantong Hak dan Kewajiban) Terhadap Hasil Belajar PPKn (Penelitian Pada Siswa Kelas III di Desa Gandulan Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung)".

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang terdapat di latar belakang, adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban
2. Penggunaan model pembelajaran yang konvensional sehingga siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran
3. Penggunaan media yang kurang inovatif sehingga siswa kesulitan menerima pembelajaran.
4. Pembelajaran belum berpusat pada siswa.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang akan dibahas harus dibatasi, agar dapat dikaji lebih mendalam. Penulis membatasi masalah yaitu pengaruh model *make a match* berbantuan media tong haji (kantong hak dan kewajiban) terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas III.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu "Apakah model *make a match* berbantuan media tong haji (kantong hak dan kewajiban) berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas III di Desa Gandulan ?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media tong haji (kantong hak dan kewajiban) terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas III di Desa Gandulan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan peneliti dalam menerapkan model *Cooperative Learning tipe Make A Match* pada pembelajaran PPKn.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi siswa

      Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat untuk sarana meningkatkan hasil belajar PPKn dan prestasi siswa.

   b. Bagi Guru

      Penelitian ini dapat dimanfaatkan guru dengan menerapkan pembelajaran *make a match* sebagai sarana mengajar pada pelajaran PPKn.

   c. Bagi Kepala Sekolah

      Memberikan masukan untuk kebijakan sekolah khususnya pelajaran PPKn untuk mencapai sekolah yang unggul.

d. Bagi Dinas Pendidikan

Memberikan masukan dan rekomendasi kebijakan untuk meningkatkan pembelajaran khusunya di Kabupaten Temanggung.

e. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan baru tentang pelejaran PPKn sebagai bagian dari peningkatan calon guru yang profesional.

BAB II |
KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar PPKn

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2010: 38-39) belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya, perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman. Sejalan dengan pengertian di atas, menurut Arikunto (2009: 133) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur.

Pendapat lain, menurut Arifin (2010: 303) mengatakan hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat diatrik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah pencapaian keberhasilan yang didapatkan oleh siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar tersebut berupa perubahan perilaku yang cenderung meningkatan potensi dalam diri. Keberhasilan tersebut dapat diukur dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Macam-macam Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2013: 5) macam-macam hasil belajar dijelaskan sebagai berikut :

a. Informasi Verbal

Kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan secara spesfik terhadap angsangan spesifik, kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

b. Keterampilan Intelektual

Kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif yang bersifat khas.

c. Strategi Kognitif

Kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

d. Ketrampilan Motorik

Kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi.

e. Sikap

Kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan internalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Hasil yang didapat selama pembelajaran oleh siswa merupakan proses dari berbagai faktor yang ada didalam tubuh dan faktor yang ada di sekitar. Menurut Hamdani (2011: 139) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor dari dalam (*intern*) dan dari luar (*ekstern*) diantaranya adalah :

a. Faktor Internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa) :

1) Kecerdasan (*intelegensi*)

Kecerdasan merupakan kemampuan belajar yang disertai dengan kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang ada di sekitarnya.

2) Faktor Jasmaniah atau Faktor Fisiologis

Siswa dengan kondisi jasmani yang baik, dapat memahami materi dengan baik. Namun jika siswa yang memiliki kondisi jasmani kurang baik, maka proses pemahaman suatu materi akan terganggu.

3) Sikap

Sikap yaitu kecenderungan untuk merespon suatu hal dengan suka, tidak suka, atau acuh tak acuh. Ketika proses pembelajaran

berlangsung, maka akan terjadi sikap positif (menerima) dan sikap negatif (menolak) dari siswa.

4) Minat

Minat adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus. Minat siswa dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang besar, siswa yang memiliki minat yang tinggi akan menunjukan antusias dalam pembelajaran dan begitupun sebaliknya.

5) Bakat

Bakat merupakan kemampuan siswa yang dimilikinya untuk mencapai keberhasilan. Oleh karena itu, bakat memberikan pengaruh terhadap siswa dalam belajar sehingga ditunjukkan pada hasil yang diraih.

6) Motivasi

Motivasi merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual yang memiliki peranan dalam penumbuhan semangat, merasa senang dan semangat untuk belajar. Motivasi belajar siswa dapat berasal dari dalam diri siswa atau dari luar.

b. Faktor Eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa)

Menurut Hamdani (2011: 143) faktor ekstern yang dapat mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut:

1) Keadaan keluarga

Keluarga merupakan tempat yang paling dekat dengan siswa. Oleh karena itu perhatian dari orang tua dan keluarga sangat dibutuhkan untuk menunjang semangat siswa dalam belajar.

2) Keadaan sekolah

Lingkungan sekolah yang baik dapat menjadikan siswa lebih giat dalam belajar.

3) Lingkungan masyarakat

Selain lingkungan keluarga dan sekolah, lingkungan masyarakat juga menjadi faktor penting untuk membentuk kepribadian siswa menjadi baik atau kurang baik.

4. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan menurut Peraturan Mentri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Arnie (2005: 141) menyatakan bahwa mata pelajaran kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang

cerdas, terampil, dan berkarakter yang menjadi tujuan Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Somantri (2001: 159) mendefinisikan PPKn sebagai seleksi dan adaptasi dari lintas disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan, humaniora dan kegiatan dasar manusia diorganisasikan dan disajikan secara psikologi dan ilmiah untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan Pendidikan Kewarganegaraan adalah satu mata pelajaran yang merupakan rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang mempunyai karakter bangsa Indonesia. Sehingga mampu menjadi anak bangsa yang cerdas, terampil, bertanggungjawab dan berperan aktif dalam kemajuan bangsa.

5. Tujuan Pembelajaran PPKn di Sekolah

Tujuan pembelajaran PKn adalah untuk memberikan kemampuan terhadap warga Negara agar dapat; Berfikir kritis rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain, dan Berinteraksi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Permendiknas, 2006:49).

6. Fungsi Pembelajaran PPKn di Sekolah

Menurut Somantri Soemantri (2001: 166) fungsi PPKn sebagai usaha sadar yang dilakukan secara ilmiah dan psikologis untuk memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik agar menjadi internalisasi moral Pancasila dan pengetahuan Kewarganegaraan untuk melandasi tujuan nasional yang diwujudkan dalam intergritas pribadi dan perilaku sehari – hari.

Sejalan dengan Permendiknas No. 22 Tahun 2000 mata pelajaran PPKn berfungsi sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia pada Bangsa Indonesia dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan fungsi pembelajaran PPKn yaitu membentuk peserta didik untuk menjadi warga negara yang terampil dan berkarakter sesuai dengan tujuan UUD dan Pancasila.

7. Hasil belajar PPKn

Menurut berbagai penjelasan di atas, maka hasil belajar PPKn dapat diartikan sebagai perubahan sikap dan perilaku yang didapat siswa setelah mengikuti pembelajaran PPkn. Perubahan tersebut berupa kemampuan dalam meningkatkan rasa nasionalisme, cinta tanah air dan peningkatan nilai akademik yang dapat diamati dan diukur.

Hal tersebut sesuai dengan kurikulum 2013 yang menempatkan mata pelajaran PPKn sebagai bagian utuh dari kelompok mata pelajaran yang memiliki misi pengokohan kebangsaan, mengorganisasikan SK-KD dan Indikator PPKn secara nasional dengan memperkuat nilai dan moral pancasila.

Materi PPKn pada peelitian ini adalah hak dan kewajiban khususunya hak dan kewajiban anak dalam kehidupan sehari-hari. Materi tersebut berdasarkan silabus kelas III yang mempunyai indikator sebagai berikut :

Tabel 1.
Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar (Pengetahuan)		Kompetensi Dasar (Pengetahuan)	
3.2	Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	4.2	Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

Berdasarkan kompetensi dasar pada tabel 1 maka dapat dikembangkan dalam beberapa indikator. Indikator yang harus dicapai diantaranya, siswa dapat menjelaskan perbedaan hak dan kewajiban secara luas. Siswa dapat memberikan contoh hak daan kewajiban yang dilakukan sehari- hari di rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat.

B. Model *Make A Match*

1. Pengertian *Make A Match*

Menurut Rusman (2011: 223-233) model *make a match* atau membuat pasangan merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994. Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut Lie (2008: 56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dan aktif dengan teknik memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Model pembelajaran ini juga melatih berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan media kartu.

2. Langkah-langkah Model *Make A Match*

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model *make a match* menurut Huda (2013: 253-254) adalah :

a) Siswa mendengarkan intruksi dari guru untuk mempelajari materi yang akan diajarkan dirumah

b) Siswa dibagi ke dalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.

c) Siswa mendapatkan kartu pertanyaan dari guru

d) Siswa mendengarkan intruksi dari guru bahwa mereka harus mencari/ mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.

e) siswa kelompok A diminta untuk mencari pasanganya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasanganya masing-masing, siswa diminta mereka melaporkan diri kepa guru. Guru mencatat nama mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.

f) Terakhir, guru bersama- sama dengan siswa menyimpulkan tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

g) Begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

3. Kelebihan dan kelemahan Model *Make A Match*

Model *make a match* dalam penggunaanya tentu memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan oleh guru sebelum menggunakan model ini. Berdasarkan Huda (2013: 253) kelebihan model make a match adalah sebagai berikut :

a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.

b) Karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan.

c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

d) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

e) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa tampil presentasi.

f) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Beberapa kekurangan atau kelemahan dari model *make a match* Huda (2013: 253) antara lain :

a) Jika tidak merancangnya dengan baik, maka banyak waktu yang terbuang.

b) Pada awal penerapan model ini, banyak siswa yang malu bila berpasangan dengan lawan jenisnya.

c) Jika tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat presentasi banyak siswa yang kurang memperhatikan.

d) Harus berhati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan.

e) Guru perlu persiapan alat yang memadai.

4. Fase Model Make A Match

Adapun fase-fase model pembelajaran *make a match* menurut Lie (2008: 55) adalah sebagai berikut :

a. Fase 1 menyampaikan tujuan dan motivasi siswa

b. Fase 2 menyajikan informasi

c. Fase 3 mengorganisasikan siswa kedalam kelompok

d. Fase 4 membimbing kelompok bekrja dan belajar

1) Menyiapkan kartu soal

2) Setiap kelompok mendapatkan beberapa kartu
3) Berfikir secara indivdu
4) Mengelompokan kartu yang cocok dengan kartunya
5) Membuat klarifikasi dan kesimpulan

d. Fase 5 Evaluasi
e. Fase 6 memberikan penghargaan

C. Media Tong Haji (Kantong Hak dan Kewajiban)

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Asyar (2012: 8) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Azhar (2011: 4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu pada proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima.

Sejalan dengan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar yang berguna untuk menyampaikan pesan agar lebih mudah

diteima oleh oleh siswa sehingga siswa mampu memahami materi dengan lebih mudah.

2. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011: 54) media pembelajaran dibagi menjadi 2 kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional diantaranya :

a. Visual diam yang diproyeksi seperti proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, film strips
b. Visual yang tidak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, grafik.
c. Audio seperti rekaman piringan, pita kaset.
d. Penyajian multimedia seperti slide plus suara, multi image.
e. Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi dan video.
f. Cetak seperti buku, modul, workbook, majalah ilmiah.
g. Permainan seperti teka-teki, simulasi
h. Realita seperti model specimen (contoh) dan manipulatif

Media teknologi mutakhir seperti :

a. Media berbasis telekomunikasi seperti telekonfren, kuliah jarak jauh
b. Media berbasis micropocessor seperti computer-assisted intruction, permainan komputer, sistem tutor intelejen.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Widyastuti dan Nurhidayati, (2010) mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, instruktur dan perancang program yaitu :

a. Media cetak / teks

b. Meda pameran / display

c. Media audio

d. Gambar penggerak / motion pictures

e. Multimedia

f. Media berbasis web atau internet

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi berbagai jenis, bentuk dan cara penggunaanya. Jenis-jenis media tersebut dapat digunakan sesuai kebutuhan masing-masing kelas. Guru dapat memilih jenis media seperti apa yang akan digunakan sesuai dengan materi pembelajaran kondisi siswa dan tingkatan kelas.

3. Pengertian Media Tong Haji (Kantong Hak dan Kewajiban)

Media Tong Haji (kantong hak dan kewajiban) adalah prrangkat pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk memahami materi hak dan kewajiban. Media tong haji merupakan papan yang terbuat dari kayu dan dibentuk karakter pak haji dengan dua kantong di kanan dan kiri yaitu kantong hak dan kewajiban. Kantong tersebut sebagai tempat untuk mengisikan kartu bergambar yang sudah disediakan. Sedangkan kartu tong haji adalah kartu bergambar dengan berbagai gambar hak dan kewajiban di sekolah, di rumah dan di lingkungan masyarakat.

Media Tong Haji sangat berguna bagi siswa untuk membantu memahami pengertian dan berbagai contoh kegiatan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Media Tong Haji juga membuat siswa bersemangat untuk menyampaikan hasil dikusi di depan kelas karena adanya papan berkarakter pak haji tersebut. Gambar media pembelajaran Tong Haji (kantong hak dan kewajiban) sebagai berikut :



Gambar 1.
Media Tong Haji

4. Keunggulan dan Kelemahan Media Tong Haji (kantong hak dan kewajiban)

Beberapa keunggulan media Tong Haji (kantong hak dan kewajiban) diantaranya :

a. Media Tong Haji (kantong hak dan kewajiban) membuat siswa aktif bekerja sama dengan kelompoknya.

b. Menarik perhatian siswa dengan adanya karakter pak haji, sehingga siswa antusias saat belajar menggunakan media tersebut.
c. Menjadikan siswa lebih percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusi di depan
d. Mempermudah siswa menerima materi dari guru dengan berbagai gambar hak dan kewajiban yang tersedia di kartu

Media Tong Haji (kantong hak dan kewajiban juga mempunyai kelemahan yaitu dengan media yang cukup besar, sedikit kesulitan untuk membawanya.

5. Cara Pembuatan Media Tong Haji (Kantong Hak dan Kewajiban)

a. Alat dan Bahan
   1) Kayu
   2) Gergaji
   3) Amplas
   4) Palu
   5) Paku
   6) Engsel
   7) Spidol
   8) Penggaris
   9) Stiker (karakter pak haji)
   10) Kain
   11) Kartu-kartu bergambar (hak dan kewajiban)

6. Petunjuk Penggunaan Media

a. Buatlah kelompok berisi 4-5 orang
b. Guru membagikan kartu Tong Haji yang berisi gambar hak dan kewajiban
c. Diskusikan bersama kelompokmu mana gambar yang termasuk hak dan mana gambar yang termasuk kewajiban
d. Tuliskan pada LKS yang sudah tersedia
e. Permainan ini diberi waktu 15-20 menit
f. Bila waktu sudah berahir, guru meminta siswa mengumpulkan LKS
g. Setiap kelompok maju didepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi
h. Siswa memasukan gambar hak dan kewajiban pada papan Tong Haji
i. Gambar hak dimasukan pada kantong bertuliskan HAK dan gambar kewajiban dimasukan pada kantong bertuliskan KEWAJIBAN
j. Siswa secara bergantian memasukan kartu dan mendiskripskan gambar tersebut
k. Serta memberikan alasan mengapa kartu dikelompokan kedalam kantong hak/kewajiban.

7. Model *Make A Match* Berbantuan Media Tong Haji

Model *make a match* berbantuan media tong haji adalah model pembelajaran dengan teknik memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan orang lain menggunakan kartu hak dan kewajiban.

Melalui kartu tersebut siswa akan berdiskusi untuk mengelompokan kartu hak dan kewajiban untuk kemudian dimasukan ke dalam kantong yang ada di papan Tong Haji. Kantong bertuliskan hak akan dimasukan kartu bergambar hak dan kantong bertuliskan kewajiban akan berisi kartu bergambar kewajiban.

D. Pengaruh Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media Tong Haji Terhadap Hasil Belajar PPKn

Berdasarkan berbagai uraian di atas, pengaruh penerapan model *make a match* berbantuan media tong haji terhadap hasil belajar PPKn dapat menigkatkan rasa ingin tahu dan antusias siswa saat proses pembelajaran. Rasa ingin tahu siswa didasari atas pembelajaran yang belum pernah mereka dapatkan berbantuan dengan media yang belum pernah mereka gunakan. Sehingga dengan rasa ingin tahu dan antusias siswa, pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan model *make a match* berbantuan media tong haji juga mengajarkan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk saling berinteraksi.

Saat pembelajaran berjalan secara menyenangkan maka materi juga akan mudah disampaikan kepada siswa, siswa dapat menerima materi dari guru dengan mudah. Pemahaman siswa pada materi hak dan kewajiban juga meningkat. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat meningkat dan maksimal.

Pengaruh model *make a match* berbantuan media tong haji (kantong hak dan kewajiban terhadap hasil belajar PPKn dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 2.
Langkah Model *Make A Match* Berbantuan Media Tong Haji

Langkah Pembelajaran	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
1. Guru menyiapkan kartu dan media pembelajaran	Guru meminta siswa memperhatikan petunjuk penggunaan media. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan kepada siswa. Guru menimbulkan motivasi dan perhatian siswa.	Siswa belajar mendengarkan aktif tentang petunjuk pemakaian media Siswa bertanya apabila belum paham terhadap instruksi yang diberikan guru.
2. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok beranggota 4-5 anak.	Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok. Guru menginstruksian tugas setiap kelompok	Siswa belajar membentuk kelompok dan bekerja sama dalam satu kelompok Siswa aktif melakukan tugas disetiap kelompok
3. Setiap kelompok mendapat kartu tong haji yang bergambar hak dan kewajiban	Guru memberikan beberapa kartu dengan gambar hak dan kewajiban	Siswa mengamati setiap kartu bergambar kemudian mendiskusikan dengan anggota kelompoknya
4. Setiap kelompok mengelompokan kartu tersebut berdasarkan gambar hak/kewajiban	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengelompokan kartu sesuai dengan gambar hak dan kewajiban	Siswa mengelompokan kartu sesuai dengan gambar hak dan kewajiban kemudian meuliskan nya di lks dan mempresentasikan didpean kelas untuk dimasukan kedalam kantong Tong haji
5. Setiap kelompok yang dapat mengelompokan kartu dengan jawaban benar terbanyak akan mendapatkan poin	Guru memberikan batas waktu untuk siswa melakukan kegiatan tersebut	Siswa berusaha mengerjakan dengan waktu yang singkat untuk mendapatkan poin lebih
6. jika waktu masih tersisa, guru akan membagikan kembali kartu dengan acak	Guru mengacak kembali kartu pada setiap kelompok	Siswa berdiskusi kembali untuk mengelompokn kartu hak dan kewajiban dengan gambar yang berbeda
7. Kesimpulan dan penutup, siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran	Guru memberikan kesimpulan tentang materi hak dan kewajiban dan meluruskan kesalahan-kesalahan siswa	Siswa mencatat hasil kesimpulan dan menanyakan hal yang belum dipahami

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Shanti Eka Rahmawati pada tahun 2017 yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat di Universitas Lampung*. Penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 69,84 sedangkan kelas kontrol adalah 60,3. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai *N-gain* kelas eksperimen 0,43, sedangkan nilai *N-gain* kelas kontrol 0,30. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan program statistik SPSS 23 diperoleh nilai *sig* (2-*tailed*) 0,002, (0,002 < 0,05) sehingga Ho ditolak. Dari perhitungan tersebut dapat diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif dalam pembelajaran IPS SD.

Sejalan dengan penelitian tersebut, pada tahun 2017 penelitian Ayu Nur Anisa yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017*. Menyatakan lebih lanjut hasil penelitian ini adalah: 1) Pada siklus I terjadi peningkatan ketuntasan prestasi belajar sebesar 21,73% dari 26,09% atau 6 siswa yang tuntas KKM pada *pre*

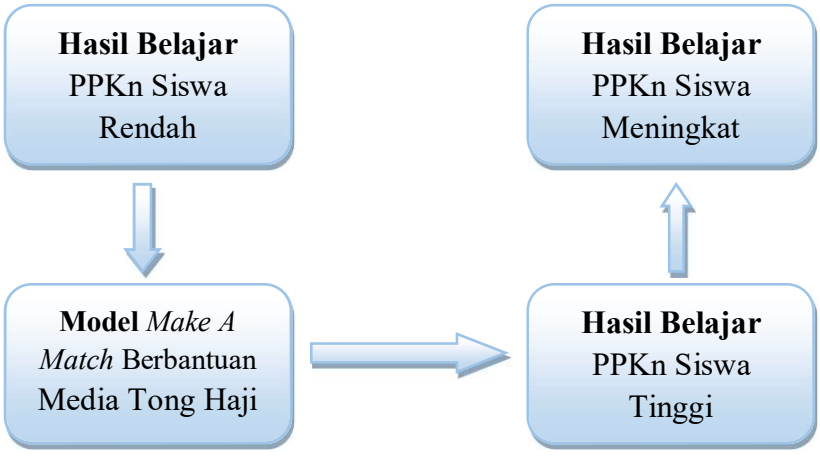
test menjadi 47,82% atau 11 siswa yang tuntas KKM pada *post test.* Namun, hasil tersebut belum memenuhi ketercapaian indikator keberhasilan tindakan yaitu minimal 75% siswa dalam satu kelas mencapai KKM ≥ 75. 2) Pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan prestasi belajar sebesar 39,12% dari 43,48% atau 10 siswa yang tuntas KKM pada *pre test* menjadi 82,60% atau 19 siswa yang tuntas KKM pada *post test.* Hasil tersebut telah memenuhi ketercapaian indikator keberhasilan tindakan yaitu minimal 75% siswa dalam satu kelas mencapai KKM ≥ 75. 3) Peningkatan rata-rata nilai yang terjadi pada *pre test* siklus I sebesar 64,82 meningkat menjadi 69,86 pada *post test* siklus I. Rata-rata nilai pada *pre test* siklus II sebesar 70,08 meningkat menjadi 81,39 pada post test siklus II.

Penelitian lain yang sejalan dengan dua penelitian di atas adalah penelitian yang dilakukan oleh Nisrohah dan Husni pada tahun 2018 dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS* menyatakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswamengenai pertanyaan maupun jawaban yang diberikanguru. Siswa menjadi tertarik untuk mendalami materi yang diberikan agar dapat menyelesaikan persoalan yang dikemas dalam bentuk permainan secara berkelompok. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sangat tepat untuk mengatasi permasalahan siswa khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ajar yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Tempuran 4 Ngawi sudah berhasil.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut, terlihat adanya perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu mengukur hasil belajar IPS sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengukur hasil belajar PPKn. Perbedaan juga terdapat pada media yang digunakan, ketiga penelitian terdahulu tidak menggunakan media sedangkan penelitian yang akan dilakukan berbantuan media tong haji yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan antusisas siswa pada materi yang diajarkan.

F. Kerangka Berfikir



Gambar 2.
Kerangka Berfikir

Berdasarkan gambar di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut, model pembelajaran yang

monoton dan kurang variatif akan membuat siswa merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran. Jika hal itu sudah terjadi maka akan berpengaruh sampai ke hasil belajar siswa. Siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran yang guru ajarkan sehingga hasil belajar siswa rendah. Oleh sebab itu, diperlukan model pembelajaran yang interaktif sehingga siswa tertarik dan antusias mengikuti proses pembelajaran. dengan tambahan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif semakin menambah semangat belajar dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan demikian hasil belajar siswa juga akan meningkat karena siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat dan penuh rasa ingin tahu.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian ini adalah "Ada pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media Tong Haji terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas III Desa Gandulan."

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu. Peneltian eksperimen dalam pendidikan adalah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakukan / *treatment* terhadap tingkah laku siswa.

Jenis penelitan ini menggunakan *one groups pretest-postest. One groups pretest-postest* yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan *pretest* sebelum dilakukan penelitian dan *posttest* setelah diberikan perlakuan kepada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Desain ini termasuk dalam kelompok penelitian *Pre eksperiment design* atau belum merupakan *quasi eksperiment design* karena masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya varabel *dependent* (terikat)

Pretest dilakukan sebelum diberikan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media Tong Haji (kantong hak dan kewajiban), sedangkan *postets* atau tes akhir dilakukan setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media Tong Haji (kantong hak dan kewajiban). Hasil tes tersebut digambarkan pada tabel seperti berikut :

Tabel 3.
Rancangan Penelitian Pretest-Postest Design

Pretest	Perlakuan	*Posttest*
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 = *Pretest* (tes awal) hasil belajar PPKn sebelum diberikan perlakuan

X = *Treatment* atau Perlakuan menggunakan model *make a match* berbantuan media tong haji

O_2 = *Posttest* (tes akhir) hasil belajar PPKn setelah diberi model *make a match* berbantuan media tong haji

Pemilihan rancangan penelitian eksperimen ini di maksudkan untuk mengetahui pengaruh diberikanya model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media Tong Haji (kantong hak dan kewajiban) terhadap hasil belajar PPKn siswa. Pengaruh tersebut ditunjukan dengan ada tidaknya perbandingan

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2012: 60) adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *make a match* berbantuan media tong haji.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar PPKn.

C. Definisi Operasional Variabel

Adapun Definisi Operasional Variabel penelitian sebagai berikut :

1. Hasil belajar PPKn adalah pencapaian keberhasilan yang didapatkan oleh siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PPKn. Hasil belajar biasanya berbentuk perubahan perilaku yang cenderung meningkatan potensi. Keberhasilan tersebut dapat diukur dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. *Make A Match* berbantuan Media Tong Haji (Kantong Hak dan Kewajiban)

Model *Make a match* berbantuan media tong haji adalah model pembelajaran dengan teknik memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan orang lain menggunakan kantong hak dan kewajiban. Kantong tersebut digunakan sebagai tempat untuk mengisikan kartu yang sudah tersedia. Kartu yang digunakan adalah kartu dengan gambar hak dan

kewajiban, dan tugas siswa selanjutnya menempatkan kartu tersebut pada kantong sesuai dengan gambar hak atau kewajiban.

D. Subyek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2012: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti unuk dipelajari dan kemudian diatrik kesimpulanya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di Desa Gandulan Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung. Berikut merupakan tabel dari data populasi penelitian;

Tabel 4.
Data Populasi Penelitian

NO	NAMA SISWA KELAS 3	JENIS KELAMIN (L/P)
1.	AFR	P
2.	AF	L
3.	AP	L
4.	BRW	L
5.	BPS	L
6.	DK	P
7.	DSK	L
8.	HAM	L
9.	HF	P
10	MCS	P
11	MF	L
12	MBH	P
13	NEF	P
14	PSP	L
15	RJA	L
16	RR	P
17	SR	P
18	SAAM	P
19	WFR	L

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2012: 81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 19 siswa kelas III di Desa Gandulan Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung.

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2012: 81) Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik *Total Sampling*. Teknik ini mengambil seluruh populasi menjadi sampel. Cara pengambilan sampel berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan peneliti.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Tes

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Menurut Arikunto (2010: 53) tes merupakan alat prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Metode tes dilakukan untuk memperoleh data tentang hasil belajar PPKn siswa kelas III dalam materi hak dan kewajiban. Tes yang diambil dari materi ajar dilakukan sebanyak dua kali. Soal tes berupa tes objektif dalam bentuk pilihan ganda dengan empat opsi yaitu a, b, c dan d Sebelum diberi perlakuan *(pre test)* dan sesudah diberi perlakukan *(post*

tes), teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar PPKn siswa.

2. Observasi

Instrumen lain yang digunakan pada peneltian ini adalah lembar observasi. Observasi adalah pengumpulan data dengan mengamati setiap kejadian yang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Tes

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes. Lembar tes yang berfungsi sebagai alat tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh pemahaman siswa terhadap materi Hak dan kewajiban. Soal tes terdiri dari 40 butir soal pilihan ganda.

Tabel 5.
Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda

No.	Kompetnsi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif C1/C2/C3	Jumlah soal	Nomor Urut Soal
1.	Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	Mengetahui arti hak dan kewajiban secara luas dalam kehidupan sehari-hari	C1	8	1, 7, 9, 18, 21, 22, 29, 31,
2.		Mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga	C1	7	8, 10, 12, 25, 28, 39, 42
3.		Mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah	C1	7	3, 13, 14, 16, 27, 36, 37,
4.		Mengatahui hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat	C1	9	2. 4, 11, 23, 24, 26, 30, 34, 38

1.	Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	Memahami perilaku yang menunjukan hak dan kewajiban	C1	2	30, 45
2.		Memberi contoh hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga	C2	5	5, 6, 17, 32, 41
3.		Memberi contoh hak dan kewajiban sebagai warga sekolah	C2	4	15, 19, 33, 35,
4.		Memberi contoh hak dan kewajiban di lingkungan	C2	3	40, 43, 44,

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data siswa pada ranah afektif dan psikomotorik. Lembar obsrvasi berupa indikator yang sesuai dengan ranah afektif dan ranah psikomotoik yang hendak di teliti. Penilaian aktivitas siswa dapat dilakukan dengan pedoman penilaian sebagai berikut :

Tabel 6.
Kisi-kisi Lembar Penilaian Observasi

NO	Sub Ranah	Indikator	Kriteria	No Butir
1	Afektif	Siswa dapat bekerja sama dengan penuh rasa tanggung jawab	Bekerja sama	1
2	Afektif	Menyampaikan pertanyaan dan menjawab pertanyan dengan bahasa yang santun	Kemampu-an berbicara	2
3	Psikomot orik	Siswa dapat menunjukkan contoh melaksanakan hak dan kewajiban didalam kehidupan sehari hari secara seimbang dan benar.	Pengucap-an	3
4	Psikomot orik	Siswa dapat menggunakan susunan kalimat dengan logis	Pemilihan kata yang digunakan	4
5	Psikomot orik	Siswa dapat memilah kata-kata yang diucapkan dengan tepat	Kemampuan berbicara	5
6	Psikomot orik	Siswa dapat melatih kemampuan mengidentifikasi gambar	Isi cerita secara lisan	6

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas Instrumen

Valid tidaknya suatu item instrumen dapat diketahui dengan menggunakan *SPSS 25.0 for windows.* Pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu pengujian validitas konstruk

a) Validitas Konstruk

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas konstuksi apabila butir-butir soal yang membangun tes tersebut mengukur setiap aspek berpikir seperti yang disebutkan dalam tujuan instruskional khusus.

Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas butir soal tes kognitif. Tes yang akan diuji cobakan berupa soal pilihan ganda. Jumlah butir soal pada instrumen yang digunakan adalah 40 butir soal. Untuk menegetahui validitas item butir soal digunakan rumus *pearson* dengan bantuan program *Microsoft Excel 2010 for windows.* Kriteria pengujian yang dilakukan menggunakan taraf signifikansi 5%. Item butir soal dinyatakan valid jika nilai r_{hitung} lebih besar dari pada nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Validasi butir soal dilakukan kepada siswa kelas 3 SD Negeri Tegowanuh Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung. Jumlah butir soal adalah 40 butir yang diujikan pada 20 responden, Berikut tabel dari hasil uji validitas :

Tabel 7.
Hasil Perhitungan Validasi Soal

No Soal	r (tabel)	r_{xy} (hitung)	Hasil
1	0,444	0,65	Valid
2	0,444	0,581	Valid
3	0,444	-0,201	Tidak Valid
4	0,444	0,183	Tidak Valid
5	0,444	0,452	Valid
6	0,444	0,428	Tidak Valid
7	0,444	0,496	Valid
8	0,444	0,683	Valid
9	0,444	0,425	Tidak Valid
10	0,444	0,667	Valid
11	0,444	0,39	Tidak Valid
12	0,444	0,334	Tidak Valid
13	0,444	0,388	Tidak Valid
14	0,444	0,503	Valid
15	0,444	0,234	Tidak Valid
16	0,444	0,343	Tidak Valid
17	0,444	0,054	Tidak Valid
18	0,444	0,65	Valid
19	0,444	0,601	Valid
20	0,444	0,386	Tidak Valid
21	0,444	0,085	Tidak Valid
22	0,444	0,311	Tidak Valid
23	0,444	0,577	Valid
24	0,444	0,199	Tidak Valid
25	0,444	0,572	Valid
26	0,444	0,418	Tidak Valid
27	0,444	0,443	Tidak Valid
28	0,444	0,762	Valid
29	0,444	0,425	Tidak Valid
30	0,444	0,827	Valid
31	0,444	0,472	Valid
32	0,444	0,485	Valid
33	0,444	0,636	Valid
34	0,444	0,685	Valid
35	0,444	0,596	Valid
36	0,444	0,503	Valid
37	0,444	0,451	Valid
38	0,444	0,501	Valid
39	0,444	0,471	Valid
40	0,444	0,451	Valid

a. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah dilakukan Tes *pretest* dengan cara mencobakan instrument beberapa kali kepada responden. Instrumen yang digunakan sama, respondennya sama, hanya waktunya yang berbeda yaitu sebelum dan sesudah mendapat *treatment*. Untuk menguji menggunakan *SPSS 25.0 for windows* dan dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 8.
Indeks Reliabilitas

NO	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,80 - 1,00	Sangat kuat
2	0,60 - 0,79	Kuat
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat rendah

Penelitian in reliabilitas dihitung menggunakan rumus *Cronbac's Alpha* dngan bantuan *SPSS Statistic for windows*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instumen didasarkan pada nilai r yang diperoleh hasil perhitungan. Bila rhitung> rtabel maka isntrumen dinyatakan reliabel. Sedangkan untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas instrumen digunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 9.
Hasil Uji Reliablitas

Cronbach's Alpha	Jumlah Soal
,737	41

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas, didapatkan nilai koefisien sebesar 0,737. Nilai ini lebih besar dari rtabel sebesar 0,444. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa tes pilihan ganda tersebut dinyatakan reliable dengan kriteria reliabilitas kuat.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitan. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu :

Tabel 10.
Prosedur Penelitian

No	Bulan	Tahap	Agenda Penelitian
1	Desember – Januari	Tahap Pesiapan	1. Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan subjek penelitian 2. Melakukan perijinan pelaksanaan penelitian 3. Menyusun materi kegiatan penelitian 4. Menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan 5. Mempersiapkan alat, bahan dan sumber belajar (media Tong Haji) 6. Melakukan uji coba instrument penelitian 7. Menganalisis soal dengan validitas dan reliabilitas untuk mendapatkan instrument yang layak
1	Juni-Agustus	Tahap pelaksanaan	Pada tahap ini peneliti terjun langsung ke lapangan, namun ada beberapa hal yang tidak bisa dilakukan sesuai rencana karena adanya pandemic. Oleh karena itu penelitian yang awalnya akan dilaksanakan di sekolah dirubah menjadi di rumah sesuai protocol kesehatan yang sudah ditetapkan 1. Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ditetapkan 2. Melakukan pengukuran awal *(pretest)* 3. Pemberian perlakuan *(treatment)* *Treatment* dilakukan selama empat kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media Tong Haji (kantong hak dan kewajiban)
2	Agustus	Tahap Pelaporan	1. Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian 2. Pelaporan hasil penelitian

I. Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini dilanjutkan dengan menganalisis data kemudian ditarik kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data *pretes*t dan *posttest*. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan bantuan program *SPSS 25.0 for windows.* Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

   Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian dengan menggunakan bantuan program *SPSS 25.0 for windows.* Menurut metode *kolmogrov smirnov*, kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

   a) Jika signifikansi di bawah 0.05 berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, berarti data tersebut tidak normal.
   b) Jika signifikansi di atas 0.05 maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, berarti data tersebut normal. (Safar, 2010)

2. Uji Hipotesis

   Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Paired Samples T-Test* menggunakan *SPSS 25 for Windows* yaitu dengan membandingkan signifikansi hitung masing-masing variable

bebas terhadap variable terikat dengan taraf signifikansi 5%. Menurut Ghozali (2011:178) kaidah pengambilan keputusan dalam uji-t dengan SPSS apabila :

a) Jika t hitung > t table maka Ho ditolak dan Ha diterima

b) Jika t hitung < t table maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Atau

a) Probabilitas > taraf signifikan (5%), maka Ho diterima dan Ha ditolak.

b) Probabilitas < taraf signifikan (5%), maka Ho ditolak dan Ha diterima.

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dapat diproleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Make a Match* berbantan media Tong Haji (kantong hak dan kewajiban) berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn khususnya pada peserta didik kelas III Desa Gandulan, Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung. Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantan media Tong Haji ini mampu meningkatkan hasil belajar PPKn kelas eksperimen pada materi hak dan kewajiban di rumah, di sekolah dan di lingkungan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media Tong Haji (kantong hak dan kewajiban) terhadap hasil belajar PPKn. Hal ini dibuktikan dari perbedaan hasil belajar PPKn dengan menggunakan perhitungan *Paired Sample T-Test* terhadap nilai *posttest* kelas eksperimen yang signifikan pada *Asymp. Sig (2 tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai siginifikansi 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media Tong Haji (kantong hak dan kewajiban) terhadap hasil belajar PPKn.

B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya ada beberapa saran dari peneliti yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi semua pihak, antara lain:

1. Bagi Tenaga Pendidik

   Diharapkan kepada lembaga pendidikan Sekolah Dasar agar lebih meningkatkan sistem pendidikan bukan saja kontekstual tetapi terapan. Seperti ditambahnya jumlah pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung, terutama dalam mengembangkan kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas dan tahap perkembangan siswa. Termasuk hasil belajar PPKn yang sangat diperlukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari untuk kegiatan bersosial. Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model *make a match* dengan modifikasi media pembelajaran yang lebih baik.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Tenaga pendidik dalam lingkup Sekolah Dasar hendaknya ikut berpartisipasi dalam usaha mengembangkan model pembelajaran yang disenangi siswa sebagai upaya meningkatkan hasil belajar PPKn. Pendidik dapat menambah referensi model pembelajaran *make a match* berbantuan media Tong Haji. Misalnya menggunakan media Tong Haji untuk materi lain dan mata pelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik lagi. Pendidik juga

diharapkan menambahkan reward dan punishment agar siswa lebih bersemangat dan terpacu untuk lebih giat belajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang hendak mengkaji permasalahan yang serupa, sebaiknya menggunakan model pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual berbantu media Polisorita yang lebih variatif dan inovatif sebagai upaya meningkatkan hasil belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Z. 2010. *Evaluasi Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta.

Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arnie, F. 2005. *Portofolio dalam Pembelajaran IPS.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

arsyad, a. 2011. *Media Pemblajaran* . Jakarta: PT Rajawali Pers .

Arsyad, A. 2013. *mwdia pembelajaran.* depok: PT RAJA GRAFINDO PERSADA.

Asyar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* . Jakarta: Gaung Persada Pers.

Asih, R. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran Scramble Bebasis Powerpoint pada Siswa Kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Semarang, Semarang.

Ayu Nur Anisa. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 Smk Koperasi Yogyakarta. 81-82.

BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.* Jakarta: BSNP.

Depdiknas. 2002. *Ringkasan Kegiatan Belajar Mengajar.* Jakarta: Depdiknas

Djamarah, s. B. 2002. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Gafur, A. 2003. *Pemilihan Strategi dan Media Pembelajaran PPKN.* Yogyakarta: Depdiknas

Ghozali, I. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate denan Program SPSS.* Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro .

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Pustaka Setia.

Huda, M. 2013. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: Rajawali Pers.

Lie, A. 2008. *Cooperative Learning.* Jakarta: PT Grasindo.

Nisrolah Neni Riyanti, M Husni Abdullah. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. 448.

Nurhidayati, W. H. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa* . *skripsi* .

Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: Rajawali Pers.

Safar, G. 2010. Metode Kolmogrof Smirnov untuk Uji Normalitas. *Artikel*. http://exponensial.wordpress.com/2010/14/21/metode-kolmogrov.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* . Jakarta: Rineka Cipta.

Soemantri, N. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS.* Bansung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta: UNY Pers.

Sugiyono. 2012. *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suprijono, A. 2013. *Cooperative Learning* . Surabaya: Pustaka Belajar.

Suwarjo. 2008. *Pembelajaran Kooperatif dalam Apersiasi Prosa*. Malang. Surya Gemilang.

Widiyanto, A. M. 2013. *Statistika Terapan. Konsep dan Aplikasi dalam Pnelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainya.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Yuliantini, dkk. 2017. *Pengaruh Make A Match Berbantuan Kartu Teka-Teki Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV*. Vol: 5 No. 2 Tahun 2017. Jurnal Pendidikan. Diakses 29 November 2016 Pukul 10.32 WIB. (https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/11028).