

BAB 1

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana yang penting menyiapkan sumberdaya manusia untuk menghadapi era globalisasi dan industrialisasi.

Melalui pendidikan akan dapat dihasilkan sumberdaya manusia yang berkualitas yang mampu mewujudkan pembangunan nasional dan mampu bersaing menghadapi tantangan emaju zaman. Salah

salah satu tujuan pendidikan adalah membantu siswa mengembangkan potensinya menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik atau profesional yang dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan

“pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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”. Oleh karena itu guru sebagai,

pendidik tidak hanya bertugas untuk mengembangkan potensi diri siswa akan tetapi juga bertanggung jawab untuk membentuk watak peserta didik agar menjadimanusia berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Salah satu karakter yang penting untuk diperbaiki oleh pendidik adalah kreativitas siswa, kreativitas dalam kehidupan anak memiliki posisi strategis. Guru dituntut bertanggung jawab untuk menjadifasilitator dan pembimbing dalam mengajarkan mengatur kelas. Dan guru diharapkan dapat menyajikan berbagai media, serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan posisi anak didik lebih sebagai subyek, daripada obyek pembelajaran, serta mengadakan evaluasi yang tepat agar dapat meningkatkan pendidikan.

Namun kenyataan di lapangan berbeda, kegiatan pembelajaran yang seharusnya menarik, penuh aktivitas, kreativitas dan ide-ide cemerlang tersebut kurang terlihat. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Oriented*). Dimana pikiran seorang anak dianggap kosong yang putih bersih dan menunggu coretan-coretan dari gurunya. Dengan kata lain anak dianggap botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan oleh guru.

Berdasarkan observasi awal peneliti di SMP Negeri 27 Medan, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses belajar pada mata pelajaran IPS terpadu, guru masih menggunakan metode ceramah, Tanya-jawab dan penugasan. Siswa terlihat kurang bergairah dan merasa bosan, hal ini dibuktikan pada saat guru menjelaskan materi banyak siswa yang tidak memperhatikan dan asyik berbicara sendiri.

Kemudian ketika guru memancing siswa agar mengajukan pertanyaan, dan kemudian ketika guru memberikan tugas kepada siswa, siswa tersebut cenderung bermain-main dan ada orang yang tidur di kelas, hal ini dapat mengakibatkan siswa tidak memahami materi dengan baik dan berdampak pada hasil belajar siswa rendah.

Kemudian peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa siswa yang mengatakan bahwa suasana belajar selama ini kurang menarik. Menurut mereka belajar merupakan hal yang dapat membosankan sehingga memperoleh nilai yang rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan siswa pada mata pelajaran kelas VIII IPS terpadu. Sesuai KKM yang telah ditetapkan sekolah apabila hasil belajar siswa < 75 maka siswa tidak memenuhi KKM. Pada Tabel 1.1 ditunjukkan nilai ulangan harian IPS Terpadu siswa kelas VIII sebagai berikut:

Tabel 1.1 Daftar Kumpulan Nilai Siswa Kelas VIII

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas (Orang) (%)	Tidak Tuntas (Orang) (%)	Rata – rata Nilai Harian Kelas VIII
VIII – 1	30	75	14 (46,6 %)	16 (53,4 %)	73
VIII – 2	30	75	10 (33,3 %)	20 (66,7 %)	70
VIII – 3	30	75	8 (26,6 %)	22 (73,4 %)	68
VIII – 4	30	75	12 (40 %)	18 (60 %)	72
Jumlah	120		44 (36,67 %)	76 (63,33 %)	

Sumber : Guru IPS SMP N 27 Medan

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat dari tingkat persentase ketuntasan siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Medan masih rendah. Dimana kelas VIII-1 yang berjumlah 30 orang siswa, hanya 14 orang

siswa yang tuntas. Sementara yang tidak tuntas yaitu 16 orang siswa dengan nilai rata-rata kelas adalah 73 dan kelas VIII-2 yang berjumlah 30 orang siswa, hanya 10 orang siswa yang tuntas sementara yang tidak tuntas sebanyak 20 orang siswa, dengan nilai rata-rata kelas adalah 70, kelas VIII-3 yang tuntas adalah sebanyak 12 orang siswa dan yang tidak tuntas 22 orang siswa dengan nilai rata-rata kelas 68, dan kelas VIII-4 jumlah siswa yang tuntas adalah 12 orang, sementara yang tidak tuntas adalah 18 orang siswa dengan nilai rata-rata kelas 72.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa terjadi karena pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru. Bahwa proses pembelajaran masih banyak guru yang menjelaskan dan siswa mendengarkan guru berbicara. Siswa cenderung duduk diam di bangkunya dan mendengarkan guru menjelaskan materi pokoknya dan yang terjadi adalah siswa bosan di kelas dan malas untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa belum mampu berpikir kritis mengolah informasi dari berbagai sumber yang diperoleh dalam proses pembelajaran.

Dari banyak kesulitan atau pun kendala yang dihadapi oleh siswa SMP dalam menguasai pembelajaran dan peneliti beranggapan berdasarkan masalah-masalah yang terjadi, maka dibutuhkan usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan rancangan pembelajaran yang lebih baik, dengan demikian guru dituntut memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai karakter dan kebutuhan siswa.

Penelitian ini mengatasi masalah tersebut dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model-model pembelajaran *Make a Match* adalah pembelajaran menggunakan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi soal dan kartu yang lainnya berisi jawaban dari soal-soal tersebut. Dalam model ini setelah guru menyampaikan materi, siswa di suruh mencapai pasang kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktu berakhir kemudian siswa yang dapat mencocokkan kartu diberikan poin.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Terpadu Siswa SMP Negeri 27 Medan T.A 2018/2019.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Medan kurang aktif dalam proses pembelajaran karena pembelajaran masih berpusat pada guru.
2. Guru selama ini kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran.
3. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu masih rendah.
4. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Medan.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari semakin luasnya permasalahan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Oleh karena itu, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Make a Match*
2. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah pokok bahasan kelangkaan dan kebutuhan manusia
3. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII semester Ganjil.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar IPS terpadu.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar IPS terpadu.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah:

1. Untuk menambah wawasan peneliti mengenai model pembelajaran *Make a Match* menggunakan untuk hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru dan calon guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS terpadu.
3. Sebagai bahan referensi dan masukan aktivitas akademis Universitas HKBP NOMMENSEN Medan dan pihak lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dan mengorganisasikan pengalaman mengajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Istani (2012:1) bahwa:

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek, sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Joyce dan Well dalam Rusman, (2012:133), “berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan motivasi dalam mengerjakan

tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Ada berbagai jenis model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *Make a Match*. Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran dalam Shoimin, (2014:98). Ciri utama model *Make a Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia Isjoni dalam Shoimin, (2014:98).

Menurut Suyatno (2009:72) berpendapat bahwa model *Make a Match* adalah “model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya”. Dan model *Make a Match* bagian dari pembelajaran kooperatif.

Amalia (2013:2) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Make a Match* mendorong keterlibatan siswa dan kreativitas guru. Dengan model kooperatif tipe *Make a Match* siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui kartu soal dan kartu jawaban yang disediakan dan diharapkan melalui model ini motivasi belajar siswa tinggi karena model ini mengandung unsur game. Kartu soal yang diberikan berupa soal-soal pemecahan masalah.

Sedangkan menurut Sulistyanyingsih, dkk(2014:83), ”berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan pembelajaran dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil dan mencari pasangan”.

Pembelajaran ini termasuk pembelajaran aktif dan merupakan salah satu teknik instruksional dari berpikir aktif yang dapat membantu peserta didik dalam hal mengingat apa yang telah mereka pelajari dan saat menguji pemahaman peserta didik setelah guru menjelaskan materi pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu jawaban atas kelemahan pembelajaran kooperatif guna meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas sehingga memiliki hubungan erat dan pengalaman belajar yang bermakna.

Menurut Istarani (2014:64) adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap peserta didik mendapatkan satu kartu.
3. Tiap peserta didik mendapatkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
6. Demikian seterusnya.
7. Kesimpulan/penutup.

Dalam penggunaan sebuah model pasti memiliki kelebihan dan kekurangan.

Menurut Kurniasih dan Sani (2015:55) kelebihan model pembelajaran *Make a Match* yaitu:

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.

4. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
5. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
6. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Selain memiliki kelebihan, model *Make a Match* juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan dari *Make a Match*(Kurniasih dan Sani,2015:55) adalah sebagai berikut:

1. Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
4. Pada kelas murid yang banyak (>30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka akan muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
5. Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya.

2.1.2 Metode Pembelajaran Konvensional

Metode konvensional atau sering disebut juga dengan metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang sangat sederhana sehingga sering digunakan guru dikelas. Dengan metode ini pengajaran disampaikan secara lisan oleh guru kepada siswa. Guru adalah fokus utama sedangkan murid hanya mendengar teliti, mencatat pokok-pokok yang dijelaskan oleh guru dan suasana cenderung teacher-centered. Menurut Djamarah dan Zaini (2013:97) “metode ceramah adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa”.

Menurut Djamarah dan Zaini (2013:97) kelebihan dan kelemahan metode konvensional adalah:

- a. Kelebihan Metode Ceramah

1. Guru mudah menguasai kelas
 2. Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas
 3. Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar
 4. Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya
 5. Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik
- b. Kelemahan metode ceramah
1. Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata)
 2. Yang visual menjadi rugi, yang auditif (mendengar) yang besar menerimanya
 3. Bila selalu digunakan dan terlalu lama, membosankan
 4. Guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya, ini sukar sekali
 5. Menyebabkan siswa menjadi pasif

2.1.3 Hasil Belajar Ekonomi

Belajar merupakan suatu proses yang menuju kepada perubahan sikap untuk mencapai cita-cita yang diharapkan melalui prestasi atau pun hasil belajar. Seseorang itu belajar karena adanya interaksi dari lingkungan dalam rangka mengubah tingkah laku. Pengertian belajar menurut Slameto (2013:2) adalah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, perubahan-perubahan ini menetap dan berbekas”.

Kemudian menurut Purwanto (2011:47), “belajar dalam arti luas adalah semua persentuhan pribadi”. Proses belajar dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam kemampuan berpikir (*cognitive*), pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (*affective*), sedang, belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa keterampilan.

Berdasarkan pengertian belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses dalam perubahan-perubahan yang spesifik bersifat individual baik dalam pengetahuan, tingkah laku dan keterampilan yang terjadi pada siswa didalam lingkungan sekolah.

Dalam proses belajar mengajar tentunya siswa akan mendapatkan hasil belajar yang diinginkan selama mengikuti pelajaran. Menurut Hamalik dalam Kustawan (2013:14), “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. (Purwanto,2011:44).

Menurut Sudarmanto (jurnal pendidikan volume 9 nomor 2, 2008:161) mengemukakan:

Hasil belajar adalah hal yang dicapai dalam suatu usaha. Dalam hal ini usaha perwujudan prestasi belajar siswa yang didapat pada nilai setiap tes. Keberhasilan proses belajar dapat dilihat dari hasil yang diperoleh siswa dalam belajar, seperti pengalaman, cara berfikir, dan perubahan tingkah laku. Keberhasilan proses belajar juga ditentukan dengan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran tercapai atau terpenuhi, proses belajar tersebut dikatakan berhasil.

Sedangkan menurut Yuni Tri Hewindawati dan Adi Suyanto (Jurna pendidikan Vol.5,No.1, Jakarta) : “Hasil belajar merupakan suatu proses dimana suatu organism mengalami perubahan perilaku karena adanya pengalaman dan proses

belajar telah terjadi jika didalam diri anak telah terjadi perubahan, perubahan tersebut diperoleh dari pengalaman sebagai interaksi dengan lingkungan”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dari dalam diri seseorang (siswa) yang berlangsung secara kesinambungan. Hasil belajar pada umumnya di ukur melalui suatu penilaian dan hasilnya ada yang memperoleh nilai tinggi, sedang dan rendah selama kegiatan belajar mengajar.

Hasil belajar IPS merupakan suatu akibat dari proses belajar, dengan menggunakan alat pengukuran yang berupa nilai ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (submatif), yang merupakan proses dari valuasi pada mata pelajaran IPS. Hasil belajar IPS juga dapat dikatakan sebagai hasil dari suatu interaksi proses belajar mengajar yang menyebabkan perubahan pada diri dan kognitif belajar siswa, sehingga dapat diketahui sejauh mana proses pembelajaran dapat dicapai.

2.2 Penelitian Relevan

Table 2.1 Penelitian yang relevan

No	Nama/ Tahun	Hipotesis	Hasil
1	Sari. 2012	1. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Make a Match</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA	Dari analisis data hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretes kelas control adalah 59,88. Sedangkan nilai rata-rata

		<p>Pada Mata Pelajaran Kimia Pokok Bahasan Struktur Atom.</p>	<p>post test kelas perlakuan sebesar 82,49 dan nilai rata-rata post test kelas control sebesar 72,99.</p> <p>Dengan uji statistic yang sama dapat dinyatakan bahwa nilai rata-rata post tes kelas perlakuan lebih tinggi secara signifikan</p>
2	Manik. 2012	<p>1. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> dengan Media Handout Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di SMA Swasta Methodist-8 Medan Kelas XI IPA Tahun Ajaran 2011/2012.</p>	<p>Hasil penelitian diperoleh bahwa ada pengaruh penerapan model model pembelajaran <i>Make a Match</i> terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon. Dari hasil uji-t pada taraf signifikan = 0,05 dengan criteria pengujian adalah uji pihak kanan dimana</p>

			<p>didaerah kritis berada pada $t > t$ diperoleh t hitung 8,78 dan t tabel =1,706. Hal ini menunjukkan bahwa dikelas eksperimen naik menjadi 70,84% kategori tinggi.</p>
3	Sulytianingsih.2013	<p>1. <i>Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Powerpoint Dilengkapi LKS Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Isomer dan Reaksi Senyawa Hidrokarbon Kelas X SMA Batik 1 Sukarto</i></p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Make a Match</i> berbantuan powerpoint dilengkapi LKS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan isomer dan reaksi senyawa hidrokarbon kelas X-4</p>

		<p><i>Tahun</i> <i>2012/201.</i></p> <p><i>Ajaran</i></p>	<p>Batik 1 Surakarta. Pada siklus I motivasi peserta didik dengan kategori tinggi sebesar 13,16% yang kemudian meningkat menjadi 65,26% pada siklus II. Sedangkan criteria sedang pada siklus I sebesar 57,26% yang menurun menjadi 34,21% pada siklus II. Pada kategori rendah juga mengalami penurunan, yaitu dari 28,95% menjadi 0,00%. Hasil belajar yang meliputi aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif pada siklus I, ketuntasan belajar</p>
--	--	---	---

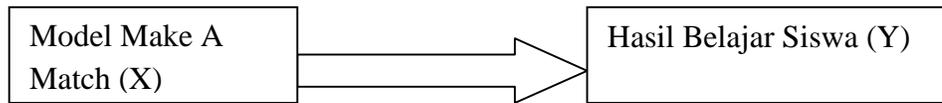
			sebesar 55,26% meningkat menjadi 82,05 pada siklus II.
--	--	--	--

2.3 Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang terpenting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu seorang guru harus mampu mengupayakan dalam menciptakan suasana belajar yang efektif agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai. Pemilihan strategi, metode, teknik dan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan situasi dan kondisi merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan oleh guru. Pada mata pelajaran ekonomi siswa akan membahas mengenai pemahaman konsep-konsep, dari itu guru sebagai perancang pembelajaran harus dapat menyajikan materi ekonomi semenarik mungkin agar siswa tertarik dan termotivasi untuk mempelajari ekonomi.

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu *alternative* untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif agar siswa terdorong aktif dalam topik pelajaran. Dalam menerapkan model pembelajaran ini guru menggunakan kartu dimana siswa akan terlatih untuk berpikir dan menetapkan informasi yang diterima secara struktur agar lebih mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari

melalui kartu pertanyaan dan jawaban. Berdasarkan uraian di atas kerangka berpikir dapat diskemakan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir
Diolah : peneliti

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang positif dan *signifikan* model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMP Negeri 27 Medan T.A 2018/2019.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 27 Medan. Waktu penelitiandilaksanakan pada semester ganjilTahun Pelajaran 2018/2019.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2017 : 173) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-1, VIII-2, VIII-3, VIII-4 di SMP Negeri 27 Medan yang berjumlah 120 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut ini :

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Kelas	Populasi (orang)
VIII-1	30
VIII-2	30
VIII-3	30
VIII-4	30
Jumlah siswa	120

Sumber : Guru IPS SMP Negeri 27 Medan

3.2.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagian siswa kelas VIII yang berjumlah 60 orang,

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Sampel
----	-------	---------------

1	VIII-2 (KelasEksperimen)	30orang
2	VIII-1(KelasKontrol)	30orang
Jumlah		60orang

Sumber :Dikelolaolehpeneliti

3.3 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

3.3.1 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variable bebas (x) yaitu: *Model Make a Match*.
2. Variable terikat (y) yaitu: HasilBelajarSiswa.

3.3.2 Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran *Make a Match* yaitu pembelajaran mencari pasangankartu yang berisitopikpelajaran. Dimulaidengan guru menyiapkankartu-kartutentangpokokbahasankelangkaandankebutuhanmanusia.

Siswadimintauntukmencaripasangankartuantarasoaldenganjawaban yang tepatdenganbataswaktu yang ditentukanoleh guru. Kemudiansiswa yang dapatmenjawabdiberipoin. Dan padatahapakhir guru bersamasiswa menyimpulkanpelajaran.

2. Hasilbelajarmerupakanhasilataumanfaat yang diperolehsetelahmengikuti kegiatanbelajarmengajar tersebut.

Kegiatanbelajarmengajar yang dimaksudadalahmatapelajaran IPS.

Hasilbelajaripsadalahperubahankemampuankemampuan yang

dimiliki oleh seseorang terhadap bidang ekonomi setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar ekonomi.

3.4 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan yaitu rancangan penelitian dengan *two group pretest-posttest*. Hal pertama yang dilakukan kedua sampel diberi pre-test. Lalu kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match*. Dan kelas kontrol diberi pembelajaran konvensional. Kemudian kedua sampel diberi post-test. Rancangan penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut;

Tabel 3.3. Rancangan Penelitian

Kelas	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen (VIII-2)	T_1	P1	T_2
Kontrol (VIII-1)	T_1	P2	T_2

Keterangan :

T_1 : Tes pendahuluan (pre test)

T_2 : Test akhir (post test)

P_1 : Perlakuan dengan model pembelajaran *Make a Match*

P_2 : Perlakuan dengan metode konvensional

3.5 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Soal divalidasi sebelum diuji pada kelas yang bukan sampel.

2. Memberikan pre-test (tes awal) dengan soal yang sudah valid dan reliable pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran.
3. Melaksanakan pembelajaran berdasarkan berdasarkan materi yang diajarkan.
 - a. Melakukan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas sampel, dimana kelas eksperimen mendapat pelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match* dan kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional.

Kelas eksperimen

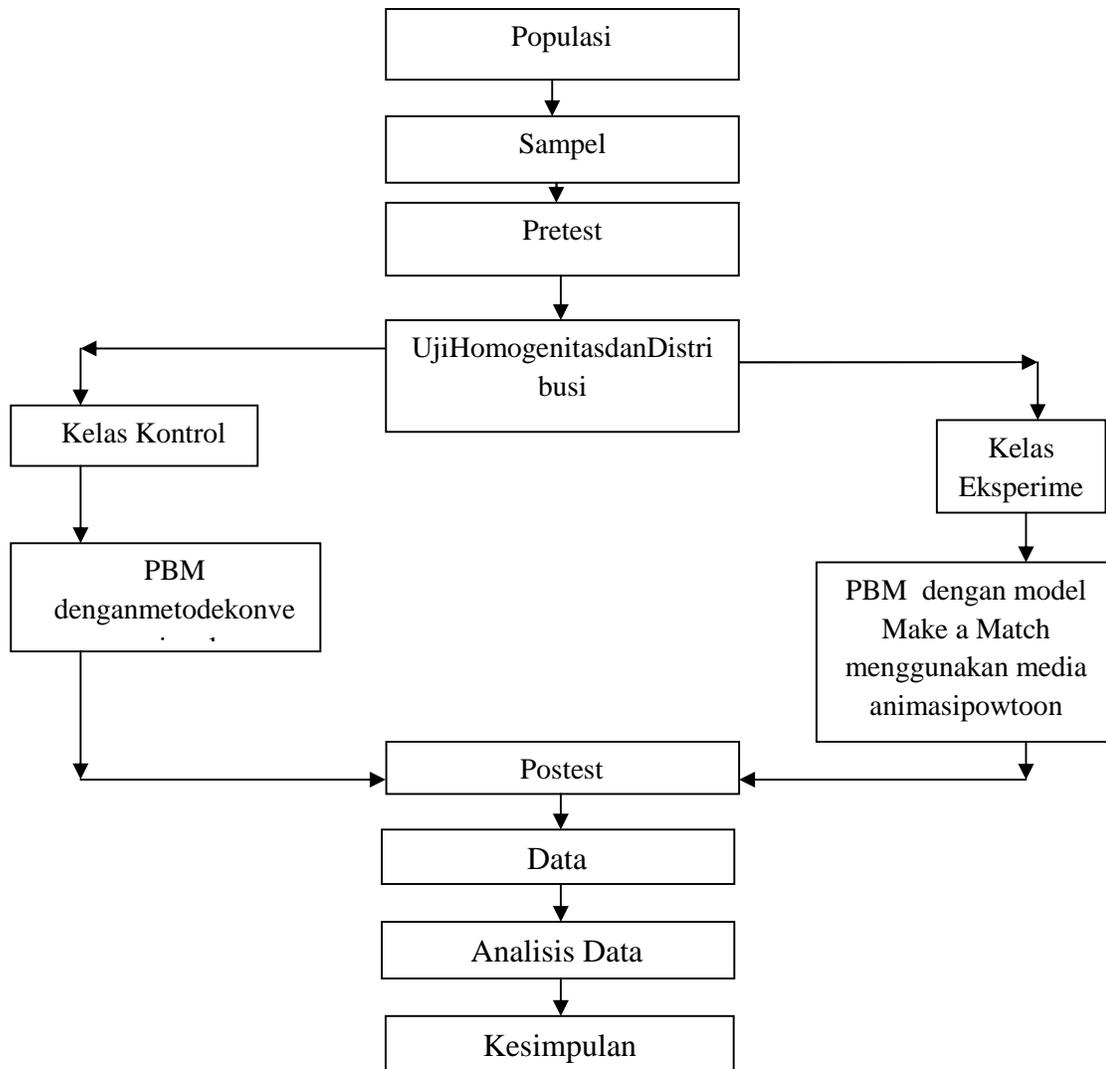
- Guru menerangkan materi pembelajaran dengan menggunakan model *make a match*.
- Guru menjelaskan aturan model pembelajaran *Make a Match* dengan tahap-tahap sebagai berikut:
 - Guru mempersiapkan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan.
 - Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
 - Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
 - Setiap siswa mencari kartu yang cocok dengan kartunya.

- Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap konsep pelajaran.
- Diakhir pembelajaran, guru memberikan post-test untuk mengetahui pengaruh model Make a Match terhadap hasil belajar siswa.

Kelas kontrol

- Guru menerangkan materi pembelajaran dengan metode konvensional.
 - Guru mengadakan latihan kepada siswa.
 - Guru memberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa.
4. Mengumpulkan dan mengolah data hasil pre tes dan post tes.
 5. Menyimpulkan hasil penelitian.
 6. Membuat laporan akhir dari penelitian yang dilakukan.

Adapun desain penelitian digambarkan pada skema berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

3.6 Tehnik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dibutuhkan adalah data hasil belajar IPS terpadu siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan pengajaran. Sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan tes objektif sebanyak 25 butir soal dalam 5 *option* (pilihan). Sebelum tester tersebut disahkan sebagai alat pengumpul data instrument terlebih dahulu diujivaliditas testnya. Jika ternyata ada soal yang tidak valid maka butir soal tersebut tidak dipakai sebagai alat pengumpul data.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk mengolah data agar peneliti dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya maka analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

3.7.1 Menentukan Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi

Untuk menghitung mean dan standar deviasi skor tes awal dan akhir pembelajaran pada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol digunakan rumus :

- a. Untuk menentukan nilai rata-rata digunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n} \quad (\text{Sudjana, 2016:67})$$

Dimana :

\bar{X} = Nilai rata-rata skor

$\sum x_i$ = Jumlah semua harga x

n = Jumlah sampel

b. Untuk menghitung standar deviasi atau simpangan baku digunakan rumus :

$$S^2 = \frac{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}{n(n-1)} \quad (\text{Sudjana, 2016:95})$$

Dimana

S = Standar deviasi (simpangan baku)

X_i = Harga data ke-i

n = Jumlah sampel

3.7.2 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normalitas

data. Untuk menguji normalitas data dari penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji

Chi Kuadrat (Sugiyono, 2011:80) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Jumlah interval kelas (JK) = 6
- b. Menghitung panjang kelas interval :

$$\text{Panjang kelas (PK)} = \frac{\text{dataterbesar} - \text{dataterkecil}}{6}$$

- c. Membuat tabel penolong untuk Chi Kuadrat
- d. Membandingkan harga Chi Kuadrat dengan harga Chi kuadrat tabel pada $\alpha = 0.05$. jika Chi Kuadrat hitung $x^2 <$ harga Chi Kuadrat tabel maka data nilai statistic sampel tersebut terdistribusi normal.

3.7.3 Uji Homogenitas

Selain pengujian terhadap normal tidaknya distribusi data pada sampel, perlukiranyapeneliti melakukan pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel yang diambil dari populasi yang sama.

Pengujian homogenitas sampel menjadi sangat penting apabila peneliti bermaksud melakukan generalisasi untuk hasil penelitiannya serta penelitian yang data penelitiannya diambil dari kelompok-kelompok terpisah yang berasal dari satu populasi. Uji homogenitas ini menggunakan uji F dengan rumus :

$$F = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variansi terkecil}} \quad (\text{Sudjana, 2005: 250})$$

Kriteria pengujian :

- Jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka $\delta_1 = \delta_2$ atau kedua populasi mempunyai variansi yang sama.
- jika $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka $\delta_1 \neq \delta_2$ atau kedua populasi tidak mempunyai variansi yang sama.

$$F_{tabel} = F_{\frac{1}{2}} (V_1 - V_2)$$

$$V_1 = dk \text{ Variansi terbesar} - 1$$

$$V_2 = dk \text{ Variansi terkecil} - 1$$

3.7.4 Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis yang didasarkan pada analisis uji beda dua rata-rata sebagai berikut;

$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$: Tidak dapat perbedaan hasil belajar ekonomi yang didasarkan Penggunaan model pembelajaran *Make a Match*

dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional di SMP Negeri 27 Medan.

$H_a: \bar{X}_1 > \bar{X}_2$: Hasil belajar ekonomi siswa yang didasarkan penggunaan model Pembelajaran *Make a Match* lebih tinggi dibanding dengan penggunaan metode Pembelajaran konvensional di SMP Negeri 27 Medan.

Dengan menggunakan Uji-t (satu pihak yaitu kanan), criteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan = 0,05 dan dk = $n_1 + n_2 - 2$, maka H_a diterima. Rumus yang digunakan adalah:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad (\text{Sudjana, 2016:239})$$

Dengan S^2 adalah varians gabungan yang dihitung dengan rumus :

$$S^2 = \frac{n_1 - 1 S_1^2 + n_2 - 1 S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \quad (\text{Sudjana, 2016:239})$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok control

n_1 = Jumlah siswa eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelompok control

S_1^2 = Varians nilai hasil belajar kelompok eksperimen

S_2^2 = Varians nilai hasil belajar kelompok control

Selanjutnyamencariharga t padatablel (t_{tabel}) pada tingkat kepercayaan 95% dan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$. jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar Siswa IPS Terpadu Siswa SMP Negeri 27 Medan TahunAjaran 2018/2019 (H_a diterima).

Apabilat $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 27 Medan TahunAjaran 2018/2019 (H_0 ditolak).

Tabel 3.4

Kisi-kisi Soal IPS Terpadu

No	Konsep sub konsep	indikator				jumlah
		C1	C2	C3	C4	
1	Kebutuhan manusia dan Faktor-faktor yang mempengaruhi	2,4,5	1,3	6,7,9	8,10	10
2	Macam-macam kebutuhan	2,4,5	1,3	6,7,9	8,10	10
	jumlah soal					20

(Sumber-sumber buku Anwar Kurnia, IPS Terpadu 1 kelas VIII)

Keterangan: C1 : Pengetahuan/Ingatan

C2 : Pemahaman

C3 : Aplikasi/Penerapan

C4 : Analisis dan Evaluasi

